MAGIA TEUTÓNICA

Las Prácticas Mágicas y Espirituales de los Pueblos Germanos

Por

Kveldulf Gundarsson

Traducción: M. Torrubia - **shaagar**

LA SABIDURIA DE ODÍN 5
HERENCIA DE MAGIA: NUESTRO PASADO TEUTÓN 5
PENSAMIENTO Y CULTURA RECLAMADOS: UNA INTRODUCCIÓN 6
SECCION I: EL MUNDO TEUTÓN 8
1: LOS NUEVE MUNDOS DE YGGDRASIL 8
ALFHEIMR ..... **Error! No s'ha definit el marcador.**
ASGARDHR 8
SVARTALFHEIM 9
HEL 10
JOTUNHEIMR 10
VANAHEIMR 11
NILFHEIMR; MUSPELLHEIMR 11
MIDGARDHR 11
2: EL POZO DE URHDR: EL FUNCIONAMIENTO DE WYRD 12
3: EL MAGO TEUTÓN: CUERPO, MENTE Y ALMA 15
LICH (cuerpo) 15
ALMA 15
ESPÍRITU 15
HAMINGJA 16
HAMR (pellejo, forma) 16
FYLGJA (fetch) 16
VALKYRJA 16
MENTE 16
SECCIÓN II: PENSAMIENTO Y TRABAJO MÁGICOS 18
4: HISTORIA DE LAS RUNAS 18
5: HISTORIA MÁGICA DE LAS RUNAS 21
6: TEORÍA RÚNICA: APRENDIENDO LAS RUNAS 24
MEDITACIÓN 24
MEDITACIONES GUIADAS 25
CANCIONES GALDR 26
USANDO LAS RUNAS 27
TRABAJOS RÚNICOS 28
7: RUNAS DEL ELDER FUTHARK 30
FEHU 30
URUZ 33
THURISAZ 37
ANSUZ 40
RAIDHO 44
KENAZ 47
GEBO 51
WUNJO 56
HAGALAZ 60
NAUTHIZ 63
ISA 67
JERA 70
EIHWAZ 74
PERTHRO 78
ELHAZ 82
SOWILO 85
TIWAZ 88
BERKANO 92
EHWAZ 95
MANNAZ 98
LAGUZ 102
INGWAZ 106
DAGAZ 109
OTHALA 111
8 : RELACIONES RÚNICAS 114
RELACIONES ESTRUCTURALES 114
RELACIONES CONCEPTUALES 118
9: LEYENDO LAS RUNAS 119
CREANDO LAS RUNAS 119
TIRANDO LAS RUNAS 120
10: HERRAMIENTAS DE MAGIA TEUTÓNICA 121
EL SAX 121
EL GANDR 122

EL CUERNO O COPA....123
LA VARA....123
QUEMADOR Y VELAS....124
MORTERO Y MANO DE MORTERO....124
EL MARTILLO....124
EL ALTAR....125
11: LEYES DE LA MAGIA TEUTÓNICA.... 126
POETICA DEL GALDRMAGIC 126
RITUAL TEUTÓN Y LEYES DE LA MAGIA 129
EL VITKI EN EL RITUAL....129
12: OTROS SÍMBOLOS MÁGICOS 140
13: HIERBAS, SABIDURIA TRADICIONAL TEUTÓNICA.... 142
14: MAGIA SEIDH 146
VIAJES....146
VIAJES: FUNCIONAMIENTO 147
SPAE 149
SECCION III: DIOSES Y CRIATURAS 150
15: RELIGIÓN TEUTÓNICA.... 150
16: AESIR.... 152
ODÍN ....**Error! No s'ha definit el marcador.**
LOKI....155
HEIMDALLR....155
TYR 156
ULLR....156
THOR 156
BALDER 158
FORSETI....158
BRAGI....158
VIDAR Y VALI 158
FRIGG 158
IDUNA 159
17: LOS VANIR 159
NJORD/NERTHUS 159
FREYR 160
FREYJA....161
SKADHI 162
AEGIR; RAN....163
SOL; MANI 164
18: CRIATURAS DE AYUDA 164
DISIR....164
ELFOS (ALFAR)....165
LANDVAETTIR 167
VALKYRJUR....168
19: LOS MORADORES EXTERNOS 169
LOS VARGR....169
LOS MUERTOS VIVIENTES 171
JOTUNS 172
OTROS MORADORES EXTERNOS....173
20: BESTIAS.... 175
OSO....175
PAJAROS (Menores)....175
JABALI 175
GATO....176
GANADO....176
CIERVO 176
AGUILA....176
CABALLO 177
CUERVO....178
LOBO 178
WYRM 178
SECCIÓN IV: APENDICES.... 181
RITOS.... 181
RITO DEL CÍRCULO....181
RITO DEL TALLADO....182
RITO DE DISIR-REDE....185
HAIL A SUNNA 185
RITO DE MIMIR 186

RITO DEL REGALO DEL ARBOL 188
RITO DE LOS CÍRCULOS 189
GLOSARIO 192
GUIA DE PRONUNCIACIÓN 195
NOTAS 197
BIBLIOGRAFIA 202

LA SABIDURÍA DE ODÍN

Aquí están escritos, para aquellos que tengan la fuerza de asirlos, los secretos ocultos con los que nuestros ancestros gobernaban viento y marea, fuego y tierra y las mentes de los hombres. Durante nueve noches el gran dios Odín colgó del Árbol del Mundo, atravesado por su propia lanza, los vientos entre los mundos soplando fríos a su alrededor. Al fin vio en un intenso momento de poder, las runas escritas en las raíces del gran árbol. Las tomó consigo: grande en poder, grande en sabiduría, creciendo en poder y conocimiento con el secreto que había ganado para sí. Enseñó los misterios de las runas a sus hijos entre la raza humana, y estas canciones de poder fueron cantadas y esculpidas en madera y piedra de Alemania a Inglaterra, a Dinamarca, Noruega, Suecia y Islandia donde los pueblos teutónicos caminaron en sus claros caminos de batalla y sabiduría.

Aunque detenidos por la iglesia cristiana durante un tiempo, los secretos de la magia sobrevivieron, pasando en susurros a través de los lazos del amor y de la sangre. Sólo en el último siglo, gracias al trabajo de unos pocos héroes ocultos, esta sabiduría ha sido recuperada.

Ahora, en este libro, está expuesto de la manera más completa posible para aquellos que se atrevan. Aprende cómo usar la antigua magia rúnica de Odín: como leer el futuro escrito en las runas, como escribir y cantar los cánticos de poder de manera que tú mismo puedas dar forma a los giros de tu vida.

Aprende los secretos de la poesía mágica, del ritual, de las hierbas teutónicas y árboles de encantamiento, de los nueve mundos y los caminos entre ellos, y fortalecer el espíritu para aprender cosas ocultas y hacer tu voluntad. Aprende de los dioses y espíritus de la naturaleza conocidos por nuestros antepasados, aquellos que te ayudaran a ti, en tu magia y en tu vida: Odín, Thor, Freyja, Freyr, Tyr; los elfos y enanos; los espíritus de tu familia y de aquellos que te siguen. Trae de vuelta el poder de tus antecesores para que puedas crecer en fuerza y sabiduría y ayuda en el conocimiento y sanación de la tierra.

HERENCIA DE MAGIA: NUESTRO PASADO TEUTÓN

La palabra “Teutónico” que en un tiempo se refirió a los miembros de una tribu germánica específica, abarca actualmente una herencia tan amplia y variada como el norte de Europa. Uno piensa en los alemanes como teutones; pero también lo son los descendientes de los Vikingos, los Anglo-Sajones e incluso los Normandos. Si alguno de tus antepasados vino de la Europa del norte, tú eres probablemente heredero de los antiguos pensamientos y formas de vida de los teutones, hace tiempo olvidados aunque eso debe haber sido en el acelerado mundo moderno. Si no, aun formas parte de la cultura que ayudaron a dar forma, hablando el lenguaje que creció a partir de la visión del mundo de los anglosajones. Los caminos y usos de nuestra herencia teutónica yacen justo debajo de la superficie del mundo que conocemos, como oro olvidado bajo la hierba cubriendo un túmulo. Está al alcance de aquellos cuya sangre y alma vibra con las antiguas canciones, aquel que siente el poder de las runas y oye el susurrar de nuestros antiguos dioses, para traer este tesoro de nuevo a la luz del día. Los trabajos de magia y la adoración de los dioses son dos de los pasos más importantes en revitalizar nuestras raíces escondidas: solo emparejando sabiduría y trabajo puede ser conseguido algo que valga la pena. Pero para practicar la magia correctamente, debes conocer primero la mentalidad de allí donde vino y del mundo que alumbro su poder. Este libro contiene tanto una guía práctica para los trabajos de magia teutónica como algunas clarificaciones sobre formas de pensar que el mundo actual hace tiempo ha olvidado pero que el mago que desea reclamar el antiguo poder de nuestros antepasados teutones debe aprender de nuevo.

PENSAMIENTO Y CULTURA RECLAMADOS: UNA INTRODUCCIÓN

En la vida de la persona que sigue los antiguos caminos de los teutones, no debe haber nada que no sea sagrado, ningún momento en el que dejes de ser consciente de las formas de funcionar de tu alma simplemente porque lo que estés haciendo no tenga un objetivo claramente mágico o religioso. En vez de eso debes ser consciente de la presencia de los dioses en todo. Cuando desbrozas un jardín o plantas, piensa en el cuerpo de Nerthus, la Madre Tierra, en la cual cavas: cuando comes una hamburguesa, da gracias a Freyr y Freyja por su generosidad engordando el ganado y madurando el trigo del pan! Cuanto más plenamente puedas conocer cómo los regalos de los dioses te han ayudado en cada aspecto de tu vida, más cerca estarás de ellos cuando uses estos dones. Lo mismo es cierto cuando hablamos de las runas: tal y como vayas pensando en el funcionamiento de sus poderes en cada aspecto de tu vida te irás volviendo más y más adepto –no solo en el aspecto adivinatorio, sino usándolas de maneras que funcionen más directamente sobre la parte del mundo que puedes ver.

Muy relacionada con la dualidad divino/no divino está la cuestión del bien y el mal. Occidente ha heredado gran parte de su punto de vista del Medio Oriente, donde es práctica frecuente separar al ser en el bien absoluto y el mal absoluto. El problema al respecto es, por supuesto, que cuando se aplican conceptos absolutos al mundo relativo, se hace de acuerdo con los prejuicios locales- El efecto de esto se puede ver en, entre otras cosas, en la increíble devastación psicológica causada en Occidente por la declaración: "la sexualidad es malvada; ausencia de sexualidad es buena".

El primer, y más importante, cambio de pensamiento al modo antiguo está en la relación en la dualidad de sagrado y profano tal como lo ve el mundo moderno. Los términos mismos provienen de raíces latinas; en anglosajón las raíces de las palabras serian "divino" y "no divino", teniendo así muy diferentes significados y connotaciones. Divino proviene de una raíz significando "saludable, completo", mostrando que en la mente germánica lo divino no está separado del mundo físico, sino que se encuentra arraigado en ambos mundos: en la tierra y en los mundos del alma, con los que esta entrelazado. Algo no divino no es simplemente mundano o "no espiritual" de la manera que lo es una cosa profana; es algo enfermo o defectuoso. Bendecir un lugar u objeto no significa apartarlo del mundo – no es tabú o intocable en el sentido "sagrado" judeocristiano- en lugar de eso este lleno de tal poder de divinidad como para resguardarlo de cualquier espíritu pervertido o que cause aflicción.

Más que una vista absolutista del bien y el mal, las gentes teutonas vieron adecuadas la justicia y la corrección como lo que mantiene viva una sociedad, mientras que lo indebido era la injusticia e incorrección o todo aquello que rompiera los lazos de justicia y ley en los que se funda la sociedad. Esta creencia en el derecho como justicia y verdad es una de las principales contribuciones germanas a la civilización como un todo, especialmente cuando se ve como la principal barrera al avance del totalitarismo occidental: la arraigada creencia de que "nadie está por encima de la ley", que ni la gente ni los gobiernos están por encima de los límites del sistema legal por ningún motivo e incluso que el rey o el presidente puede ser llevado ante los tribunales si existe la causa justificada.

Relacionado con la cuestión de lo correcto y lo incorrecto está la dicotomía de *weal-working y woe-working*. En casos de actividad mágica, cuando lo justo es más difícil de determinar, estos son aspectos que deben ser considerados. Dicho simplemente, *weal* es lo que trabaja por

tu bienestar y el bienestar de otros; *woe* es lo que te daña a ti o a otros. Desde esta base, no hay excusa para hacer una campaña bajo la bandera de "mi enemigo es malo y yo soy bueno", en vez de eso, honestamente deberías ser capaz de decir, en caso de que te veas forzado a actuar contra otro. "él/ella está causando daño a otros y debe ser detenido, estoy causando aflicción en la esperanza de que otra aflicción peor pueda ser evitada y sé que tal vez estoy trabajando en mi propia condena también". Con un estudio avanzado, te darás cuenta que no hay nada intrínsecamente maligno en las leyendas germánicas; solo criaturas que causan daño y que deben ser eliminadas o apartadas. De todas formas, los grupos de gigantes son capaces de causar tanto daño como beneficio; lo mismo podemos decir de los dioses y en las sagas y leyendas vemos que los actos más inocentes realizados sin previsión pueden conducir a cualquier resultado.

La naturaleza de la efectividad de la magia rúnica es tal que debe ser siempre manejada con el mayor de los cuidados ya que podrías inadvertidamente escribir tu propia condena o la de otros o escribir aflicción donde tenía que poner beneficio; esto será desarrollado más ampliamente más tarde. Debe ser también recordado que el bien común es más importante que tu bien personal.

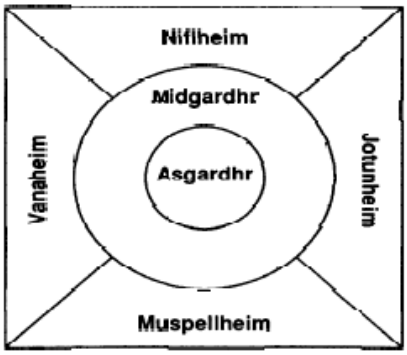


Figure 1. The Horizontal World-Pattern

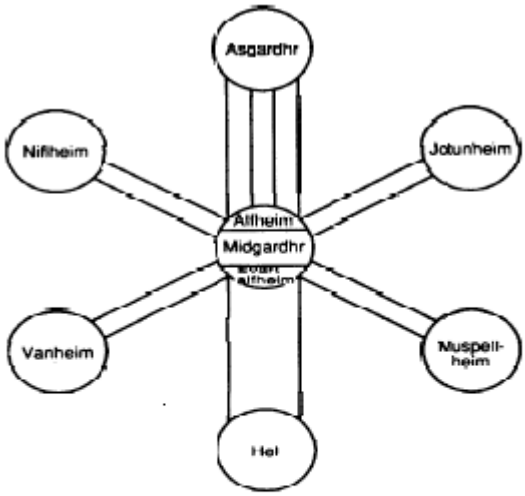


Figure 2. The Vertical World-Pattern

Figure 1: The Horizontal World-Pattern

Figure 2: The Vertical World-Pattern

SECCION I: EL MUNDO TEUTÓN
1: LOS NUEVE MUNDOS DE YGGDRASIL

Los Nueve Mundos del cosmos teutón están ordenados en dos patrones principales: el horizontal y el vertical (ver Fig. 1 y 2). Los dos no son complementarios: el modelo vertical representa un perfeccionamiento del horizontal, que muestra los niveles tradicionales de existencia- el mundo superior, la tierra, y el inframundo – atravesados en el viaje espiritual.
El aspecto más significativo del modelo horizontal es el énfasis en los límites: el océano que separa el mundo de los humanos de los mundos que lo rodean la segunda valla protegiendo Midgardhr (literalmente "recinto central") de los enemigos externos y el circulo interior de Asgardhr ("recinto de los dioses"). La idea básica es mostrada en la práctica de colocar una valla alrededor de la granja (Gardhr) que divide el innangardhs (el espacio social interior) del incontrolado, desconocido y por lo tanto peligroso utangardhs (el salvaje espacio externo). [1]
El término Utgardhr se refiere al área completa que rodea Midgardhr, en la cual un determinado número de extraños –y a menudo malvados- seres moran. El océano mismo representa el plano espiritual, el cual es un límite entre mundos. Es, de todas formas, notable que en las leyendas uno pueda volar, cabalgar o caminar hacia estos mundos. Tu visión precisa de estos planos variará de acuerdo a tu consciencia personal, pero la idea principal del viaje no lo hará.

La visión horizontal del mundo muestra la localización y orden de los "mundos elementales", los cuales se considera que están en el mismo nivel que Midgardhr en el sentido de que seres de cualquiera de estos mundos puede cruzar al otros sin una gran preparación específica. Alfheimr y Svartalfheim no aparecen en este mapa porque comparten el espacio central con Midgardhr, Ashgard y Hel; se considera que ocupan respectivamente los reinos superior e inferior del mismo Midgardhr. Para ver el diagrama vertical (fig. 2) correctamente, los mundos elementales Niflheimr, Jotunheimr, Muspellheimr y Vanaheimr deben ser dispuestos horizontalmente, con el eje Asgardhr/Hel atravesando el centro de Midgardhr en ángulo recto al plano. Este diagrama muestra el modelo contenido en el árbol Yggdrasill, el cual define la estructura orgánica mantenedora de la forma del cosmos y que sostiene a los mundos en una relación adecuada entre ellos, manifestando la forma de ser oculta en el pozo en su base. Los mundos están conectados por las múltiples "raíces" y "ramas" de dicho árbol; estos son los caminos que han de ser transitados entre ellos y los canales a través las fuerzas de cada mundo interaccionan con las otras

ASGARDHR

El más alto de los Nueve Mundos se denomina Asgardhr, "recinto de los dioses". En la "Edda en Prosa", Snorri Sturluson describe ese *gardhr* interior (recinto) como estando en el centro de Midgardhr, el espacio sagrado dentro del recinto de la sociedad humana. La situación de Asgardhr por encima del plano horizontal muestra su separación de los mundos elementales; requiere o bien la ayuda de las *valkyrja* para cruzar el puente de Bifrost o un propósito excepcionalmente vehemente y gran voluntad si se quiere alcanzar por otros medios. El Bifrost está compuesto de aire, agua y fuego, ardiendo con una llama purificadora. Esta vigilado por el dios Heimdall, la personificación de la triada sagrada aire/agua/fuego y padre de los lazos de unión entre dioses y humanos. Cruzar este puente es solo para iniciados; su fuego resguarda Asgardhr contra los *thurses*, y ni los guerreros que van al Vallhala ni Thor,

el menos espiritualmente refinado de los Aesir pueden cruzarlo, en su lugar deben encontrar el camino por los ríos que rodean Asgardhr.

El trueno ruge y el pez vive
En la corriente de Thiothvitnir
La corriente de este río parece demasiado fuerte
Para que la vadeen las muchedumbres de asesinados…
Kormt y Ormt, y los dos Kerlaugs,
A estos Thor los vadeará cada día
Cuando vaya a juzgar en el tejo Yggdrasill
El puente de los dioses
Arde por completo con fuego
Y las divinas aguas están furiosas. [2]

El río *Thund* ("el ruidoso") representa el pasaje a través del agua de la muerte. Solo los más fuertes de alma pueden forzar su camino hacia el Valhalla; el resto naufragan en los quietos reinos de Hel mientras que la fuerza y la determinación son suficientes para el guerrero, es el objetivo del vitki ganar la ayuda de las valkyrjas y ser capaz de cruzar por el Bifrost.

Dentro de Asgardhr están las salas pertenecientes a los diversos dioses, descrito en detalle en el Grimnismal. Un conocimiento de estas moradas es bueno tanto por las pistas que se obtienen sobre la naturaleza de los dioses y por precisión invocatoria. Estas salas son *Thrudheimr*, la morada de Thor, llanuras de Ydal (Ydal=Valle del tejo) para Ullr, *Valaskjalf* para Odín, *Sokkvabekk* para Saga (posiblemente una hipóstasis de Frigg) y Odín, *Gladhome* donde está construido el Vallhala, *Thyrmheimr* para Skadhi, *Breidhablik* para Balder, *Himinnbjorg* para Heimdall, *Folkvangr* donde Freya conserva su mitad de muertos en batalla, *Glitnir* para Forsett, *Noatun* para Niord, y *Vithi* donde mora Vidar. Se ha sugerido también que cada una de las doce moradas representa un signo diferente del Zodiaco/mes del año, empezando con Thrudheim como Capricornio, dado que el año Teutón empieza en la noche de las madres (20-21 Dic.). Los colores asociados con Asgardhr son el oro, la plata y el blanco.

ALFHEIMR

Alfheimr es la morada de los Elfos de Luz. Cercano a Asgard, siendo listado entre los salones de los dioses (aunque no se cuenta en los doce). Un estribillo frecuente en la poesía Édica es "¿Cómo cruzan los Aesir? ¿Cómo cruzan los elfos?" [3] Es gobernado por Freyr y se caracteriza por los aspectos más elevados de la luz y el aire. Es el reino a través del cual fluye la energía de Asgardhr hacia Midgardhr. En este mundo las energías más elevadas del reino de los humanos se mezclan con las energías más inferiores del reino de los dioses. Es el reino más alto que puede ser alcanzado desde Midgardhr sin atravesar otro previamente. Los colores asociados con Alfheimr son el amarillo, azul claro, verde claro y blanco.

SVARTALFHEIM

Del mismo modo que Alfheimr, la morada de los elfos de luz, se solapa en su parte superior con Midgardhr, así Svartalfheim, la morada de los Elfos Negros, interpenetra las regiones subterráneas de la tierra. En este reino se hallan los misterios de la manifestación terrenal, representados por el incomparable trabajo de herrero de los enanos. Svartalfheim contiene las frecuencias más bajas de Midgardhr y las más altas de Hel, guardando en gran parte la misma relación con Hel que la que guarda Alfheimr con Asgardhr. Este reino puede

ser alcanzado con facilidad desde Midgardhr, a menudo inadvertidamente, como se describe en muchos relatos. Los colores de Svartalfheim son el marrón oscuro, gris y rojo-dorado.

HEL

El más bajo de los Nueve Mundos es Hel, gobernado por la diosa Hel, señora de los misterios oscuros y primitivos. Igual que Asgardhr está en la copa de Yggdrasill, Hell está en la base. Como Asgardhr, Hel no puede ser alcanzado directamente desde Midgardhr, uno debe "cabalgar sobre un puente", o viajar entre mundos con la ayuda de una fylgja. El puente hacia Hel cruza el río Gjoll y está vigilado por la doncella gigante Modgudh. Tal como Bifrost es fiero y estrecho, el puente a Hel es helado y ancho.

A Hel también se le llama Nifelhel, que significa "Hel neblinoso" o "Hel oscuro", lo cual se refiere al aspecto primario de la diosa, de ocultamiento. Hel bordea muy de cerca el mundo de Nifleheimr, está ubicado "abajo y hacia el norte", y es la localización implícita de las salas rellenas de veneno de Na Strand y hogar del dragón Niddhogg, personificación de los poderes ocultos de destrucción/transformación dentro de Hvergelmir, la fuente original de los que fue Niflheimr! Hel es la raíz escondida en la cual todas las cosas se hunden, igual que todas las aguas se encaminan a lo que fue Hvergelmir, y desde la cual todas las cosas vuelven a levantarse.

A pesar de que el reino de Hel se describe como horrible en parte la exánime, sin luz, triste morada de los muertos, está escrito en varios lugares que Hel se engalano profusamente para dar la bienvenida a Balder después de su muerte. Esta naturaleza dual puede ser observada en la figura de la misma diosa Hel; ella es mitad una bella mujer y mitad un cadáver, su ocultamiento tanto de la cuna como de la tumba. Hel recibe aquellas almas que no pueden medrar en Vallhala, pero a la vez, como su nombre "Mother Holle" sugiere, ella los ayuda a avanzar de nuevo. Los colores de Hel son el negro, verde oscuro y marrón oscuro.

JOTUNHEIMR

El mundo más característico de utangardhs es Jotunheimr. Esta tierra es la morada de los *thursar*, *rises* y *etins* (varios tipos de gigantes; ver Cáp. 19, Moradores externos), los hijos de Ymir. Es helada y rocosa, azotada por violentas tormentas y vientos. Jotunheimr se ubica al este la dirección desde la cual (aproximadamente) los teutones habían migrado; el Poema Rúnico Anglosajón describe al héroe-antecesor Ing viniendo del este. Jotunheimr es la tierra de los antecesores primitivos, Thorsson menciona que "ir hacia el este" es un término usado para describir el acto de penetrar en el reinado de las fuerzas preconscientes. [4] Está habitado por seres de gran sabiduría tales como el etin Vafthrudhnir, del que incluso Odín puede aprender, por los gigantes y por los semi-sapientes hrimthursar o gigantes de hielo, que continuamente buscan romper y destruir los muros del mundo organizado. Es específicamente contra estos seres que Midgardhr ha sido amurallado y es contra quien Thor nos defiende; son uno de los aspectos característicos de los enemigos que moran fuera del gardhr.

Jotunheimr es el turbulento mundo de aire elemental el cual, por medio de su interminable furia y resistencia tanto destruye como fertiliza. Su naturaleza se demuestra por medio del impactante, helado poder del viento del este. Los colores de Jotunheimr son el rojo y gris.

VANAHEIMR

Jotunheimr está equilibrado por Vanaheimr, que se caracteriza por la paz y la abundancia. Los Vanir son dioses de fertilidad, riqueza y alegría. Vanaheimr representa el mundo de agua, su naturaleza siendo mostrado por los vivificadores y suaves vientos del oeste. Al mismo tiempo que descritos como gobernando la fertilidad, los Vanir son descritos como los "Sabios Vanir" [5] y son notables sus poderes de previsión- La magia seidh, enseñada por la Vanir Freyja, es el poder que usan. Se caracteriza por los viajes del espíritu y el poder de profecía. Mientras que los Vanir no carecen de características bélicas, no son considerados dioses de guerra sino de paz, prosperidad y cosecha. Los Vanir son asimismo dioses de muerte, y Vanaheimr, el mundo acuoso del oeste debe asociarse con el "final lejano", el viaje naval hacia la muerte. Los colores de Vanaheimr son verde oscuro, azul oscuro, marrón y rojo-dorado.

NILFHEIMR; MUSPELLHEIMR

Nilfheimr y Muspellheimr, los mundos primales del hielo y el fuego, esta ubicados respectivamente en las partes norteñas y sureñas de los utangardhs, a través de los cuales se filtran y mezclan sus energías para aportar las fuerzas funcionando a través de Midgardhr. Ambos mundos y sus habitantes, siendo fuerzas puras de hielo y fuego, serian infinitamente destructivas si se liberaran sobre los innangardhs. Tal como el Altísimo (una hipóstasis de Odín) dice en el Gylfagynning, "no hay nada en el mundo en lo que se pueda confiar cuando los hijos de Muspell están dispuestos a armar líos". [6] Muspellheimr es gobernado por Surtr, que se encontrará en batalla con Freyr en el Ragnarok. El color de Niflheimr es negro, el color de Muspellheimr es rojo.

MIDGARDHR

El mundo central de todos es la tierra, Midgardhr, también conocido como Tierra Media. Este mundo junta y mezcla el poder de todos los otros y está conectado a ellos por las raíces, ramas y tronco de Yggdrasill. Este mundo representa el elemento tierra, el cual, según el pensamiento teutón, al igual que en la magia occidental establecida, abarca a todos los otros. A diferencia de la tierra de la magia establecida, de todas formas, la tierra según la tradición teutona también incorpora los trabajos del espíritu como recibidos directamente de Asgardhr mediante el Bifrost e indirectamente a través de Alfheimr.

Es esencial que el vitki sea capaz de mantener sus fundamentos en Midgardhr y preservar el equilibrio de fuerzas dentro de si mismo/a; de otra manera, se corre el riesgo de ser superado por las energías de un mundo con el que se ha trabajado muy cerca. El folklore está lleno de historias de aquellos que han quedado "cautivos" en otros mundos; tan sintonizados con las energías de esos mundos que se volvieron locos o devinieron incapaces de funcionar en este.

2: EL POZO DE URHDR: EL FUNCIONAMIENTO DE WYRD

Tal vez la diferencia más notable entre los patrones de pensamiento modernos y los de los pueblos germánicos, y que se relaciona con la principal teoría de los trabajos rúnicos, es el concepto de tiempo y ser en relación al tiempo. La cultura occidental moderna ha absorbido el triple concepto Grecorromano del tiempo como "pasado" (lo que ha ocurrido antes), "presente" (lo que es), y "futuro" (lo que será). Es fácil asociar estos conceptos con las tres Nornas Urdhr, Verdhandi y Skuld. Es también incorrecto. El sentido del tiempo germánico no es triple, sino doble: el tiempo se divide en "lo que es", un concepto abarcando todo lo que ha ocurrido, no como una progresión lineal, sino como una unidad de capas entretejidas y "lo que está llegando a ser", el cambio activo del presente tal como se desarrolla desde los patrones establecidos en "lo que es". Este "lo que es" es el "mundo" germánico, una palabra literalmente tomada del Noruego *ver-öld*, "edad de un hombre". Uno se da cuenta de que incluso en el inglés actual no hay un verdadero tiempo futuro"; el futuro solo puede formarse a través del uso de auxiliares modales. Para la mente teutona, todo lo que ha sido es aun inmediato y vivo; el presente solamente existe si ha sido formado por la gran masa de lo que es, y el futuro solo de que los modelos de lo que está llegando a ser den forma a su vez. Sin esta manera de entender el tiempo en el mundo teutón, tu poder de leer y escribir las runas estaría en el mejor de los casos, limitado, en el peor en un error y de resultado impredecible.
El concepto teutón del tiempo y el ser se expresa plenamente en una de las imágenes germanas más antiguas: el árbol siempre verde con el pozo a sus pies. Es mejor conocido como el noruego Yggdrasill, descrito así en la Edda Poética:

Conozco un tejo, llamado Yggdrasill
Un árbol alto, húmedo con blancas gotas de rocío,
Rocío goteando en los valles.
Siempre verde permanece sobre el pozo de Urth,
De aquí proceden tres doncellas, de gran conocimiento,
Del agua que hay bajo el árbol.
Una se llama Urth, la otra Verthandi,
La tercera Skuld. Muescas esculpieron,
Leyes pusieron, vidas escogieron.
Obraron Orlög para los hijos de los hombres. [1]

Las tres sostienen los Nueve Mundos; es la manifestación siempre en desarrollo de lo-que-es y lo-que-está-llegando-a-ser, arraigado y formado por el pozo, el cual define y contiene tiempo, del mismo modo que el árbol define y contiene espacio. El árbol representa el cuerpo de Ymir, el espacio y la forma establecidas; el pozo y las nutritivas, formadoras aguas fluyendo hacia y desde el árbol son los poderes encarnados, en el principio de todas las cosas, en la vaca Audhumbla. Las tres doncellas nombradas son las tres Nornas; sus nombres significan "lo-que-ha-llegado-a-ser" (Urdhr), "lo-que-esta-llegando-a-ser" (Verdhandi) y "lo-que-debería-de-suceder" (Skuld). Urdhr es la más grande de las tres, las otras dos son extensiones de su poder. Su nombre es como en el Anglosajón Wyrd o, dicho en inglés moderno, weird, cuya raíz significa "devenir" y de la que proceden y se derivan varios verbos germánicos de significado "llegar a ser". La palabra "Wyrd" ha sido traducida como

"destino", pero el concepto esencial subyacente es totalmente diferente al concepto Grecorromano de destino.

En la *Edda en prosa*, Yggdrasill es descrito con tres raíces con un pozo bajo cada una de ellas: "La otra esta sobre Niflheimr, y bajo esa raíz se halla Hvergelmir, y Nidhoggr roe el árbol desde abajo. Pero bajo esa raíz que va hacia los Gigantes del Hielo se encuentra el pozo de Mimir donde se almacenan la sabiduría y el entendimiento; y a él se le llama Mimir, aquel que guarda el pozo… La tercera raíz del Tejo permanece en el cielo, y bajo ésta se halla el pozo, el que es muy sagrado y al que se le denomina Pozo de Urdhr". [2]

En *El Pozo y el Árbol"* Bauschatz sugiere que esto es una sobreespecialización, que de hecho cada uno de los tres pozos representa un cierto nivel del único Pozo de Urdhr o Wyrd. El nombre Hvergelmir significa "caldera furiosa"; es obviamente el contenedor de los ríos primales (*laguz*) fluyendo desde Niflheimr al principio, cuyos nombres denotan apropiadamente su furiosa, activa naturaleza. Esta es la fuente del poder empujando las aguas hacia arriba a través del Pozo – la cualidad, especialmente activa, indicada por el término *brunnr* que se aplica habitualmente a este pozo, el "brunnr" o *burne* siendo un pozo el cual esta construido alrededor de un activo manantial fluyendo en vez del agua estancada de un pozo ordinario. [3] El término implica tanto fuerza y contención, lo cual hace posible la acumulación de hechos de transformación, de llegar a ser y por lo tanto el mantenimiento del siempre creciente mundo del existir. La creación del mundo a partir del caos indica la sujeción del pozo alrededor de aguas furiosas y la unión de la proto-fuerza de Audhumbla para hacer su poder una parte integral de la preservación y crecimiento ordenado del mundo. Hvergelmir se asocia con el roer del dragón Nidhoggr, quien en un nivel representa el veneno de corrosión presente junto a la levadura de la vida, en las aguas primales, y en otro personifica el ocultamiento integral al entendimiento del pozo de Wyrd (ver Wyrm).

El segundo nivel del pozo de Wyrd es el pozo de Mimir, cuyo nombre significa "memoria". Mimir es descrito como "el más sabio de los etins", habiendo obtenido su sabiduría por beber cada día de ese pozo, es decir, por la continua interiorización de la unidad temporal completa del mundo siempre creciente. Es significante que Mimir sea un etin y que la descripción del pozo de Mimir lo ubica en Jotunheimr, la morada de las fuerzas preconscientes, cuando consideras la naturaleza de este pozo: las fuerzas primitivas brotando desde Hvergelmir son filtradas aquí a través de la conciencia de todo aquello que ha ocurrido desde la primera unión del fuego y el hielo. Es en este nivel del pozo que las capas entrelazadas de lo-que-es pueden ser halladas y entendidas; los estudiantes de ocultismo verán aquí un parecido con los Archivos Akashicos.

Todo aquello que ha ocurrido – todos los eventos y patrones que configuran el mundo entero ("ver-öld") existen dentro del pozo de Mimir. Este es el aspecto del pozo al cual uno acude con el objeto de despertar las memorias ancestrales, como está descrito en el Rito de Mimir (ver Sección V: Apéndices).

El pozo de Urdhr, el nivel "superior" o aquello que más directamente afecta a la manifestación, es el aspecto por el cual *lo-que-es* continua formando *lo-que-deviene*. Las Nornas son descritas rociando agua y arcilla desde el pozo al árbol Yggdrasill con el propósito de curarlo y nutrirlo. Esto debe ser visto como análogo al *lög leggja*, la colocación de leyes que literalmente significa "colocar capas", las capas que forman la estructura del mundo. Las Nornas también *orlög seggja* "hablan la capa primal", es decir, que tienen el poder de determinar qué capas de acción dentro de *lo-que-es* serán las más poderosas en conformar el

devenir. [4] El proceso de devenir es un proceso de sedimentación; los patrones de las capas inferiores determinan la forma en la cual las capas que actualmente están siendo puestas caerán y los patrones que resultarán de ello. Las aguas formadoras, su camino determinado por los modelos ya formados y la elección de las Nornas, fluyen a través de las raíces de Yggdrasill, que están profundamente hundidas en *lo-que-es*, para dar forma al crecimiento de sus ramas –deviniendo dentro de los reinos manifiestos del árbol, y después goteando de vuelta de las hojas al Pozo (el ciclo descrito por la runa *Uruz*), añadiendo otra capa al mundo y proveyendo la continuación de los patrones los cuales darán forma al siguiente ciclo.
La comprensión del pensamiento teutón es que el continuum del ser es esencialmente orgánico y interactivo, con cada parte creciendo naturalmente de la otra. Bauschatz sugiere que solo aquellas acciones que están derivadas directamente de los caminos principales del árbol son significantes en los puntos de inflexión de Wyrd [5], pero se ajustaría más sugerir que, desde que el pozo de Wyrd abarca toda la existencia, que la distinción yace en el nivel del pozo en el cual operan varios tipos de acción. En este contexto uno debe darse cuenta que las acciones principales determinadas por el Pozo de Urdhr fluyen de vuelta a Urdhr, sus consecuencias en devenir determinando la forma de los principales actos que seguirán. Aquellos actos menores, los cuales están formados por los grandes giros de Wyrd pero los cuales no lo afectan excepto en la medida que soportan los patrones determinados por las acciones derivadas de los mecanismos de Urdhr, fluyen de vuelta hacia el Pozo de Mimir, donde se incorporan en el mundo general. Finalmente, la fuerza de todos los acontecimientos que no fluyen directamente hacia Urdhr se hunde hacia Hvergelmir (desde el que empujará hacia arriba de nuevo en curso previsto):" desde allí todas las aguas tienen su camino,"[6]
El *weird* individual es el modelo por el cual las acciones de tus antepasados y las vidas anteriores han dado forma a tu propia vida. No es en ningún modo predestinación; tus propias acciones pueden ser conscientemente cambiadas por cambiar tu propio weird.

Este proceso de conformar activamente los patrones del Wyrd, se realiza por, entre otras cosas, cortar y colorear las runas, lo que tiene el efecto de escribirlas directamente en el pozo de Urdhr, desde el cual fluirán para influenciar directamente los mundos manifiestos de Yggdrasill. Debido a la naturaleza totalmente abarcadora de Mimir, lo que está escrito no puede ser borrado – Wyrd es ineludible; pero puede ser enmendado. Puede verse en la historia de Starkadhr, en la cual Odín y Thor hacen turnos escribiendo y reescribiendo el *weird* de Starkadhr, uno escribiendo para beneficio y el otro para perjuicio. Odín dice que Starkadhr siempre saldrá victorioso frente al desánimo, Thor replica que siempre será herido gravemente; Odín da a Starkadhr el don de la poesía. Thor decreta que él nunca recordará sus propias runas; Thor condena a Starkadhr a ser el último de su linaje, Odín le obsequia con una vida tres veces más larga que la de un hombre común, Thor añade que Starkadhr hará una traición en cada una de estas vidas y así sucesivamente. Esta misma idea está mostrada en el cuento infantil germánico de la Bella Durmiente, en el cual una de las hadas (una reminiscencia de las nornas menores, que asiste a cada persona en su nacimiento) no puede eliminar la maldición mortal de la otra a la joven princesa pero puede modificarla por cien años de sueño. Este es precisamente el poder de las runas: escribir Wyrd y reescribir según la necesidad (*nauthiz*). Por esta razón, es bueno lanzar las runas varias veces en un trabajo para evitar sin saberlo escribir tu propia condena. Debes leer las runas antes de actuar para ver que podría pasar si no haces nada, otra vez si actúas según lo planeado, y una tercera vez después de realizado el trabajo para ver que está ahora escrito.

3: EL MAGO TEUTÓN: CUERPO, MENTE Y ALMA

Según el pensamiento teutón, tu ser está dividido en diferentes partes que funcionan de manera diferenciada, pero deben hacerlo en armonía si has de funcionar bien a cualquier nivel. Dado que los trabajos mágicos reclaman el funcionamiento de estas partes del ser del mago, es necesario conocer la forma y función de cada una de ellas.
La terminología preferida varía mucho entre los practicantes; noruego antiguo, inglés arcaico, e inglés moderno se usaran según parezcan encajar mejor. Hay un índice de términos en el Glosario.

LICH (cuerpo)

Se espera del mago teutón que sea de cuerpo fuerte igual que de mente y alma. El cuerpo es vehículo terrenal para tu fuerza mágica, y debe ser capaz de llevar, sostener y nutrir este poder de la manera más poderosa posible. El control físico es importante; harás bien en estudiar artes marciales junto a la magia si es posible.

Ayunar sólo es útil como una ayuda a la meditación y a la visión; la magia activa requiere todas tus energías. Por tanto, es bueno comer dos o cuatro horas antes de un ritual, para así poder estar recibiendo toda la fuerza del alimento y no sufrir ninguna pérdida de sensibilidad (la comida tiende a reducir o apagar la actividad física). Es también saludable comer algo con muchas proteínas cuando has completado tu trabajo.

El vegetarianismo se encuentra completamente fuera de cualquier tradición nórdica; mientras que una dieta sin carne que contenga una ración completa de proteínas y otros nutrientes no es perjudicial para los trabajos, ciertamente no te ayudará en tu crecimiento espiritual de ningún modo especial como lo haría en algunas tradiciones del este. El alcohol debe beberse en los rituales religiosos e inspirativos, pero no antes o durante los trabajos activos de magia donde el vitki necesita tener su control al máximo. Con la posible excepción de la altamente venenosa amanita muscaria (agaric), no hay establecida claramente ninguna tradición en el uso de sustancias alteradoras de la mente en el misticismo teutón. Hay pistas en los escritos édicos concernientes al uso de varias partes del tejo (*taxus baccata*) pero todas las partes de este árbol son altamente venenosas. Yo personalmente conozco un runista que casi se mata por inhalar humo de bayas de tejo. NO experimentes con esas plantas.

Pelo y barba, como signos y personificación de tu fuerza vital, juegan un gran papel en el pensamiento y misticismo teutones. Debe dejarse crecer tan largo como tus circunstancias lo permitan y cuidarlo bien. Antes de los rituales debes cepillarlo hasta que literalmente chisporrotee con la electricidad estática, concentrándote en el poder de la hamingja-fuerza (energía vital/mana) que estas concentrando. Pelo, sangre y calidez corporal son la personificación terrenal y los vehículos de la hamingja-fuerza.

ALMA

El término *alma* se usa en este libro para incluir todos los aspectos no-físicos del mago: hamingja, forma (harmr), fetch, valkyrja, y mente son partes del alma.

ESPÍRITU

El término *espíritu* se usa aquí descriptivamente para distinguir lo que funciona en el ámbito terrenal de lo que funciona en los ámbitos ocultos: “visión del espíritu” como la capacidad de ver lo no físico, por ejemplo.

HAMINGJA

La hamingja será tratada bajo la sección Ritual. Es tu reserva personal de energía, aproximadamente análoga al concepto de *mana*. En fuentes posteriores, la hamingja es confundida a veces con la *fylgja* (fetch). Es desde luego la fuente de poder de la fylgja, entonces la fuerza de ese espíritu está siempre en relación a la fuerza de tu hamingja, a pesar de que el grado exacto de relación podría variar por una serie de factores. El poder de la hamingja puede ser desde luego separado del fetch, o esa parte del alma puede recibir una energía extra. La hamingja se caracteriza como energía intensa, acalorada.

HAMR (pellejo, forma)

Hamr es el cuerpo sutil subyacente al cuerpo terrenal, teniendo habitualmente la misma forma que el físico, a pesar de que puede cambiarse. Podría compararse al cuerpo astral. Es la forma en la cual el alma se separa del cuerpo (lich).

FYLGJA (fetch)

La fylgja es la forma animal mostrando la naturaleza interna del alma y la condición de la persona. Puede ser vista por aquellos que tienen el don de ver espíritus; para los no-mágicos, solo aparece justo antes de la muerte. Es habitualmente un guardián, cuyo poder funciona tanto en los conflictos físicos como mágicos, y de un resultado que a menudo depende de la fuerza de la forma de dicha fylgja y la hamingja que le da fuerzas. Fetch es a menudo confundido con los *disir* (ver Wights capítulo 18) o la valkyrja, y el hecho de que algunos fylgjur aparezcan como mujeres en vez de animales añade confusión a esto. Por el mismo motivo, la hamingja es confundida con estas, especialmente con la *kinfylgja* que es el depósito de la hamingja y sabiduría ancestral de una familia (ver Othala, capítulo 7). Los disir, de todas formas, son espíritus independientes, mientras que valkyrja, a diferencia de fylgja, no puede ser dirigido o visto en ningún momento dado. El conocimiento que te haya sido expresado por el fetch no debe ser, a menos que sea un encargo de otro ser, tomado como algún tipo de sabiduría superior; su juicio es el de un animal, que puede percibir antipatía o peligro o percibir información que normalmente no está al alcance del vitki. Debería considerarse como guía solo en un sentido limitado, como un ojo que ve- perro más que profesor.

VALKYRJA

La valkryja es el aspecto más elevado y el guardián y guía del alma. Es la fuente de la sabiduría espiritual y la intermediaria entre Ashgard y el individuo. Actúa todo el tiempo como un ser independiente, y requiere una gran cantidad de esfuerzo espiritual alcanzar un estado de comunicación consciente con ella. Su naturaleza es altamente compleja. Es descrita de forma más completa en el capítulo 8.

MENTE

El término *mente* se usa en este libro para describir la conciencia y habilidad cognitiva la cual abarca tanto *hugr*, "pensamiento", y *minni*, "memoria" (personificados por los cuervos de Odín Huginn y Muninn). Hugr es percepción y razón analítica; minni, el almacén de todas las formas de memoria, incluyendo la de las partes semi-independientes del alma, memoria ancestral y el inconsciente colectivo jungiano. Esta memoria es una esencia e inacabable, y uno de los más grandes objetivos del mago teutón es hacer aflorar la sabiduría que yace escondida en su oscuridad – para aprender de "la cabeza de Mimir". Hasta que hugr ha sido

entrenado para recibir conocimiento a través de la observación y escucha del espíritu, los mensajes de los espíritus ocultos acerca de uno, sólo lo alcanzarán a través de minni, a menudo como “sensaciones” o similares. Aunque el pensamiento y la memoria de uno se comuniquen a menudo plenamente, no están nunca separados el uno del otro.

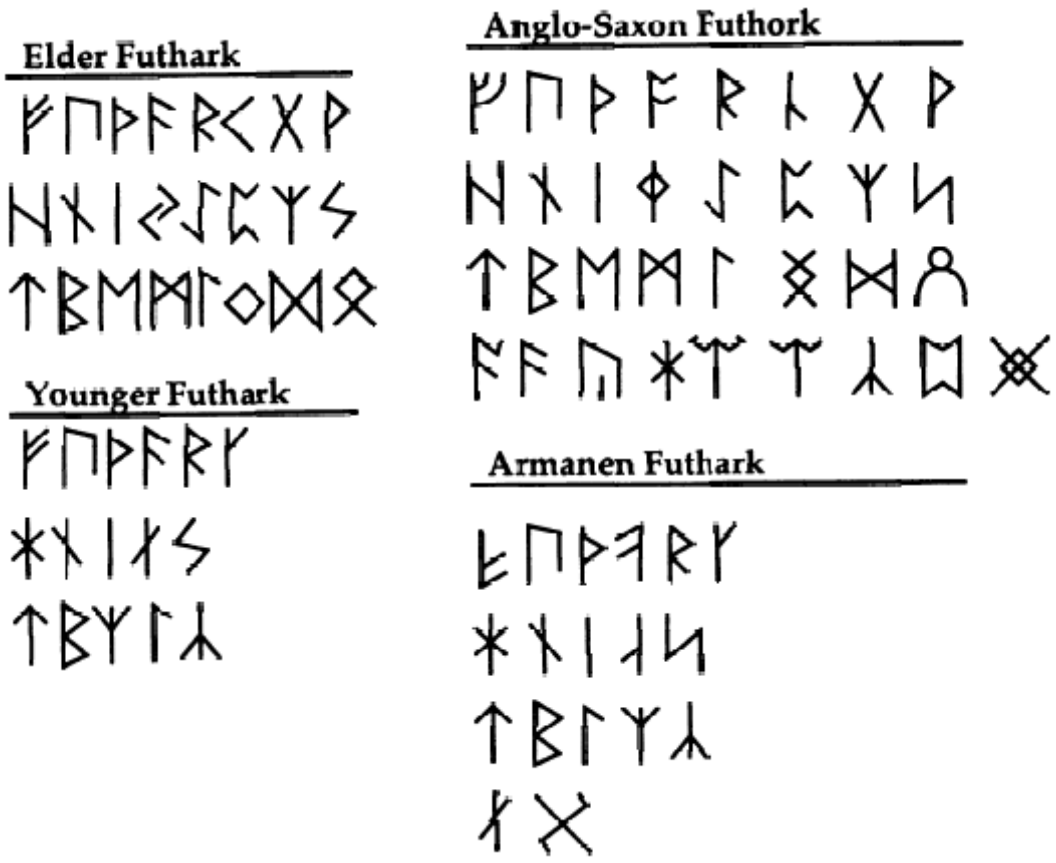
SECCIÓN II: PENSAMIENTO Y TRABAJO MÁGICOS
4: HISTORIA DE LAS RUNAS

El alfabeto rúnico, o futhark, parece haber aparecido en algún momento entre el tercer y primer siglo antes de nuestra era. Antes de eso, los pueblos germánicos no disponían de escritura como tal, aunque tenían signos mágicos y divinos como la rueda solar cuarteada, la esvástica, el barco y similares, los cuales tallaban en la roca en sus túmulos funerarios y otros lugares rituales, y que pudiera ser que tallaran en madera con propósitos adivinatorios.
El Elder Futhark tal como lo conocemos, parece haberse desarrollado en gran medida derivado de la escritura del norte de Italia de los últimos siglos antes de Cristo, aunque pueden verse influencias latinas y griegas también, al igual que algunos de los símbolos divinos germanos. Se piensa que el conocimiento de las runas puede haberse extendido al norte y el este desde el área alpina; aunque no ha perdurado ningún artefacto rúnico a lo largo del área migratoria, el origen norte itálico parece incuestionable.

Los símbolos rúnicos pueden haberse usado en primer lugar en materiales perecederos para echar la suerte, una práctica con la que los pueblos germánicos ya estaban familiarizados. El arte de tallarlas en piedra y metal habría llegado más tarde, aún existe un casco (el casco Negad) que lleva una inscripción norte itálica en lenguaje germánico, que pone HARIGASTI TEIWAI, un uso típico de los trabajos rúnicos. La inscripción puede significar "al dios harigast" o "Harigast y Teiwaz" (Odín y Tyr). [1] La inscripción rúnica conocida más antigua es la de Meldorf Brooch, encontrada en el oeste de Jutlandia y datada alrededor del 50 de la era común. El Elder Futhark evolucionó en un determinado número de alfabetos rúnicos ligeramente distintos debido a los cambios de sonido en las diferentes lenguas. En Escandinavia, algunos de los símbolos fueron suprimidos y otros se usaron para más de un sonido, mientras varias de las runas eran simplificadas o alteradas. Esto eventualmente condujo a dos futharks de dieciséis runas ligeramente distintos, el danés y el sueco-noruego. La forma danesa, fechada de los siglos IX al XI, está más o menos considerada como la estándar y nos referimos a ella como el Younger Futhark- El Futhark Anglosajón añadió nueve runas al Elder Futhark y cambio ligeramente la forma y sonido de alguna de las piezas. La razón para expandir el futhark en vez de condensarlo puede ser debido al hecho de que el Futhark Anglosajón se usaba cada vez más para escribir y para propósitos mundanos, mientras que el Younger Futhark permaneció principalmente como una escritura mágica durante mucho tiempo, teniendo la legibilidad como propósito secundario. En Escandinavia, al tiempo que este propósito fue disminuyendo, evoluciono un sistema de puntos para distinguir el valor fonético de cada carácter.

Las runas parecen haber aparecido en Escandinavia y Europa del Este alrededor del tercer siglo E.C. Se cree que fue extendido por tribus nómadas, en particular los Heruli, que fueron conocidos por su sabiduría rúnica y cuyo nombre, Erilar, parece haberse convertido en un título para alguien especialmente hábil en las runas. Las inscripciones escandinavas compuestas del Elder Futhark datan de los siglos V al VI E.C. Estas inscripciones han sido halladas en bracteates (medallones) y piedras. El orden del futhark es consistente, excepto las dos últimas runas, dagaz y othala, que son frecuentemente invertidas tanto en los futharks más antiguos como en los más recientes, y una única inscripción la cual invierte la trece y catorce, perthro y eihwaz. La división en aettir ("ochos" o "familias") es también consistente. El

futhark de 24 runas está dividido en tres aettir de 8 runas cada uno, y la atribución de las runas a su aettir fue preservada incluso cuando el futhark ya no contuvo tres juegos de 8 runas.



Con el lento crecimiento de la cristiandad en el norte, el uso de las runas en la magia fue forzado a disminuir, aunque queda evidencia de piedras conmemorativas talladas en épocas nominalmente cristianas, lo que demuestra que algo del antiguo conocimiento sobrevivía siglos después de haber sido supuestamente suprimido. En los rincones más aislados de Islandia y Escandinavia, la práctica de la magia nativa sobrevivió entre la gente durante largo tiempo. Algunas pistas de conocimiento rúnico también sobrevivieron en áreas rurales de Alemania, pero tal conocimiento que había sido ocultado en las tradiciones del folklore germano, fue en gran parte destruido por los trastornos sufridos por el país a consecuencia de las dos Guerras Mundiales. [3]

El resurgimiento del sistema rúnico fue iniciado por Guido Von List a principios del siglo XX. Von List guiado por el Havamal y una experiencia mística que experimento durante once meses de ceguera (tras una operación de cataratas), trabajo el Younger Futhark en un sistema de 18 runas que se conoce por el nombre de Futhark Armanen. Los grupos mágicos que trabajaban con este sistema fueron en gran parte suprimidos durante el régimen nazi; la Orden Armanen no fue restablecida hasta 1969.

Aunque existía un buen grupo de escritos sobre magia rúnica en alemán, no había libros confiables sobre trabajos rúnicos publicados en inglés hasta la edición en 1984 del "*Futhark: A Handbook of Rune Magic".* A la vez que revivir el más antiguo y mágico de los sistemas rúnicos, el Elder Futhark, dentro de un contexto y una visión del mundo tradicional de magia germánica, puso al alcance del público angloparlante los elementos más útiles del sistema alemán. Thorsson es el fundador del Rune-Gild, una organización formada para la enseñanza y el estudio sistemáticos del conocimiento rúnico.

5: HISTORIA MÁGICA DE LAS RUNAS

Mientras que la época del descubrimiento por parte de los hombres puede ser trazado y analizado, solo es una pequeña parte del conocimiento rúnico. Es mucho más importante su origen más allá de la esfera humana, origen que guarda el misterio de su poder, -su descubrimiento por parte de Odín, el don de las runas a la humanidad, y su uso por parte de aquellos que fueron herederos del cuerpo entero del conocimiento rúnico, un cuerpo que el vitki moderno busca para reconstruir y expandirlo.

Las runas existían en un estado potencial en el hielo de Niflheimr, en el fuego de Muspellheimr, y el vacío de Ginunnagap antes de que se creara el mundo. La interacción del fuego y el hielo creó al protoser Ymir, a quien Thorsson identifica con Hagalaz, la runa que es la "semilla cristal" del orden cosmológico teutón [1] y la vaca Audhumbla, la fuerza formadora funcionando para hace emerger el orden y la manifestación rúnicos. Este proceso se completó cuando Odín/Vili/Ve mataron a Ymir y formaron el cosmos a partir de su cuerpo, haciendo emerger las fuerzas rúnicas a la existencia completa al darles forma. Las runas pueden ser halladas en todas las cosas, especialmente las de poder, como está listado en el Sigdrfumal:

En el escudo que permanece ante el resplandeciente dios.
En la garra del oso y en la lengua de Bragi,
En la garra del lobo y en el pico del águila,
En las alas sangrientas y en el final del puente,
En las palmas que se aflojan y en los medios curativos…[2]

Algunos de estos elementos tienen runas literalmente escritas sobre ellos; otros parecen ser poderosos portadores del poder rúnico. Aunque los mecanismos rúnicos latentes han guiado la formación del cosmos, no pueden ser conocidos por los seres conscientes hasta la unión final del pensamiento con la forma, lo que fue llevado a cabo por Odín con su auto sacrificio en Yggdrasill. Por colgarse en el Árbol del Mundo, que contiene la estructura completa de la existencia, realizó un rito de iniciación chamánico que lo capacitó para abismarse en Hel –el silencioso guardián de las raíces del Árbol del Mundo, y, en un único instante de inspiración, percibir completamente todas las runas. Su sacrificio de sí mismo a sí mismo –del dios a las más grandes necesidades del dios- le dio todo el poder que necesitaba para llevar a cabo su viaje, permaneciendo consciente a través de su muerte y descenso.

Sé que colgué en el árbol sacudido por el viento,
Nueve noches enteras, herido por lanza,
Y ofrecido a Odín, yo mismo a mí mismo,
En ese árbol del que nadie sabe
el origen de sus raíces.
Pan no me dieron ni cuerno de bebida,
hacia abajo miré, cogí las runas,
gritando las tomé,
y entonces caí [3]

Este grito fue el primer galdr, única proto-palabra de poder que abarca la esencia completa de las runas, llenando por completo a Odín de su poder. Habiéndolas aprendido, Odín las ofreció

a otros seres por medio de un sorbo del aguamiel sagrado, que muy probablemente fue Odhroeir, el aguamiel de la poesía. [4] El potencial para aprender y usar su poder fue dado a la humanidad en su creación por Hoenir. Uno de los aspectos de Odín (ver Odín, capítulo 16) como el don de odhr, inspiración divina. Este potencial fue desarrollado por completo por Heimdall, quien, tras ser el fundador de las tres clases sociales humanas, enseñó sabiduría rúnica al primer noble y su hijo menor, Kon. La sabiduría rúnica fue enseñada también directamente a una héroe valkyrja, por Odín, en alguno de sus disfraces, y, según parece, por Mimir.

El conocimiento mágico habitualmente, aunque no siempre, fue pasando directamente a través de las mismas familias o por lazos familiares de adopción. No había restricciones de genero especiales en el aprendizaje, enseñanza o práctica de la magia rúnica; la creencia común actual de que la sabiduría debía pasar del hombre a la mujer y de la mujer al hombre no tiene lugar en la tradición teutona, con la teorizada excepción de ciertas enseñanzas envolviendo intercambio sexual como parte del conocimiento mágico. [5]

La mayor parte de lo que se sabe actualmente sobre el uso histórico de las runas en la magia está, o bien reconstruido de inscripciones sobre objetos recuperados o de referencias en las sagas, que contienen un buen número de descripciones útiles sobre cómo practicar la magia rúnica. El futhark entero fue escrito en algunos objetos, especialmente en bracteaceas, que deben haber sido usados como talismanes por runistas o usados como símbolos de la adoración a Odín. [6] Muchas de las inscripciones establecen su propósito o parte de él, aunque es común la codificación incluso en estos escritos. Debes recordar que, especialmente en el periodo rúnico más temprano, lo que se escribió tenía significado mágico y solo podía ser leído por iniciados; incluso inscripciones conmemorativas aparentemente ordinarias no eran para ser leídas por el público en general y a menudo contenían unas determinadas capas de significado ocultas bajo palabras comunes. Otras inscripciones son secretas en su totalidad y no pueden ser entendidas salvo que se considere el propósito mágico de las runas individuales.

En las sagas la magia rúnica es realizada tallando y coloreando las runas, junto a cantos mágicos, como se especifica en la saga de Grettis: Una mujer corta las runas en las raíces de un árbol arrancado, enrojeciéndolas con su sangre, canta sobre ellas y camina hacia atrás mientras realiza el conjuro. Seguidamente, lo envía al océano, expresando sobre él que irá a Drangey y dañará a Grettir. El árbol queda flotando en la orilla; cuando Grettir intenta cortarlo para leña, su hacha rebota y le causa una herida que se infecta mortalmente, y sus enemigos son capaces de matarlo finalmente. [7] Esto es característico del funcionamiento de la magia teutónica: más que las bolas de fuego del Gandalf tolkeniano, es un cambio sutil en el Wyrd. Por supuesto, tal como tu experiencia y poder crezcan, serás capaz de obtener resultados más rápido, dependiendo de la complejidad de tu trabajo. Egill Skalagrimsson, el maestro rúnico más grande de la era Vikinga (m 990) fue capaz de hacer que explotara un cuerno de cerveza envenenada por un grabado formado por una runa repetida varias veces (ver laguz, capítulo 7); y por borrar y volver a tallar las runas escritas por un chico inexperto, fue capaz de curar al momento a una chica que había estado sufriendo durante algún tiempo debido al desafortunado encantamiento. El efecto inmediato en ambos casos fue debido a la simplicidad e inmediatez de la situación, y también al hecho de que Egill estaba usando contra-magia que rompió el efecto del daño al momento. De todas formas, cuando estaba tallando un *nidhing pole* (“percha de insulto” N. del T.) para conducir a Eirik Bloodaxe y a la

Reina Gunnhild fuera del país, se necesitó una fórmula mucho más compleja, y el conjuro tomó algo más de tiempo para funcionar, dado que implicaba un gran cambio de Wyrd para todo el país.

Los trabajos más directos y efectivos son aquellos que afectan a la mente y al alma, como el encadena-batallas (quedarse petrificado por el pánico en una crisis) o la transformación aparente de una persona en animal que ocurre cuando la fylgja del animal es forzada (o se le permite) tomar por completo el cuerpo y mente de la persona (como se describe en Hrolfs Saga Kraka cuando la bruja Hvit convierte al hijo del rey Bjorn en un oso hambriento al golpearlo con un guante de piel de lobo). En la mayoría de los casos, estos trabajos pertenecen más propiamente a magia seidh, que trata más directamente con afectar el alma y la consciencia más que el cambio de circunstancias y eventos y acontecimientos externos. De todas formas, es posible usar magia rúnica para esos propósitos. Odín causó un delirio a Rind, madre de Vali tocándola con un trozo de corteza grabado con runas, y un cuerno de aguamiel fue entregado a Guthrun con el objeto de que pudiera recuperarse de la desolación por Sigurdhr. [8]

6: TEORÍA RÚNICA: APRENDIENDO LAS RUNAS

El objetivo en los trabajos rúnicos es controlar el poder de las runas con el fin de obtener el efecto deseado. Con este propósito, es necesario, en primer lugar tener un profundo conocimiento de las propias runas y, en segundo lugar, entender las maneras cómo deben ser usadas y las razones por las que funcionan como lo hacen. Ya se ha hablado al respecto en El Pozo de Wyrd; este capítulo tratará de los aspectos más activos de la teoría rúnica. Las runas se han de ver como fuerzas que llegan a la existencia y la conforman: colectivamente, personifican completamente lo-que-es / está siendo / llegará-a-ser. Hay diferentes formas de llegar a conocer y usar su poder, pero todas se reducen a atraer estas fuerzas a la esfera personal y guiarlas para que actúen según tu deseo. Algunas formas de magia rúnica no requieren más herramientas que la mente entrenada y la voluntad. La más duradera y compleja, de todas formas, requiere de un receptáculo terrenal en el que puedan grabarse las runas de modo que su poder continúe fluyendo hasta que las corrientes de fuerza sean activamente rotas por la destrucción del "cuerpo". La ventaja de estas prácticas se compensa a veces por el hecho de que es más difícil grabar y colorear runas desapercibidas que darles forma y proyectarlas hacia tu objetivo; pero algo apropiadamente cargado con fuerza rúnica puede atesorar la carga durante tanto tiempo como sea necesario para la mayoría de propósitos, aunque no puede renovar su flujo como los hace un *taufr* (talismán).

Mientras que la naturaleza de la terminología teutónica pueda hacer que parezca paradójico el hecho de fijar las runas en el Pozo de Wyrd en un capítulo y usar sus fuerzas directamente para obtener un fin en el siguiente, no hay ninguna paradoja implicada. Cuando creas una medicina para curar a alguien, por ejemplo, habrás colocado una capa en el proceso de escribir un hecho de curación, pero hasta que no le has dado fuerza para ser usado para ese propósito, no completarás la escritura de dicho proceso. Para ser efectiva, la magia de las runas debe ser aplicada y dirigida de acuerdo con sus propias reglas y las reglas básicas que rigen todas las formas de poder esotérico. Escribir hechos es actuar; pero para escribirlos ingeniosamente, debes entender sus acciones y efectos.

Al aprender las runas encontrarás que hay dos maneras por las que puedes acercarte a ellas; el camino de la mente y el camino del alma. El camino de la mente es el de la investigación lógica, cálculo numérico y evaluación experimental.; el camino del alma es el de la meditación, sentimiento y práctica. Ningún camino por sí solo puede enseñarte el funcionamiento de las runas. El primer camino conduce a la esterilidad, el segundo al engaño. En este libro me he esforzado por presentar una base bien delimitada para el vitki con el fin que construya su propia manera de funcionar y entenderlo, pero dado que esto es en gran medida un trabajo de la mente, es necesario que cada cual equilibre lo que aprende con meditación personal y práctica. Con todos los métodos de meditación, así como con los trabajos prácticos, es necesario llevar un *galdrabok* (diario mágico) en el que registrar los nuevos conocimientos y ritos, todo lo que se experimenta en la meditación y en la práctica, al igual que todo lo que ocurre en la vida diaria que parezca afectar el camino de uno como vitki.

MEDITACIÓN

El primer paso para entender las runas desde el alma, después de haberlas fijado firmemente en la mente, es la meditación. Lo mejor es empezar meditando sobre cada runa

por ti mismo. Esto puede realizarse de diversas maneras, cada una de las cuales tiene un efecto diferente. Es bueno empezar mirando la forma de la runa y entonar o bien su nombre o el galdr (mantra) asociado con ella. Thorsson sugiere que se pinte cada una de ellas en rojo sobre una cartulina [1] y esta es con gran probabilidad la manera más fácil de fijarlas dentro de la propia conciencia. Esto debe hacerse durante unos cinco minutos, una runa por día. Es mejor hacerlo por la mañana al levantarse, tratando de visualizar la runa a intervalos durante el día; o bien justo antes de ir a dormir, escribiendo los sueños por la mañana. Por supuesto, la meditación puede llevarse a cabo en cualquier momento.

Otra práctica que a algunos les funciona bastante bien es el uso de *stadhagaldr* o *yoga rúnico* (permanecer con el cuerpo haciendo la forma de la runa con el objeto de atraer su fuerza)- Esta práctica fue desarrollada por los runistas Armanen en Alemania. No se conoce bien su antigüedad, aunque los artefactos hallados mostrando el cuerpo humano formando dibujos parecidos a runas, y la práctica islandesa moderna de enseñar el alfabeto a los niños haciéndolos ponerse en la forma de las letras, lo apoyan. Este método está más allá del ámbito de este libro; una descripción completa de cómo usarlo y sus efectos, junto con las posiciones correspondientes, puede hallarse en el libro de Edred Thorsson *Futhark: Manual de Magia Rúnica.*

La meditación también pudiera llevarse a cabo simplemente sentándose y concentrándose en una única runa para ver lo que puede sentirse o hallarse en ello. La clave para una meditación provechosa de cualquier tipo es la capacidad para concentrarse en un objeto. Para hacerlo, es necesario en primer lugar vaciar la mente y el cuerpo de aquello que no se desea, y después llenarlo con lo que se desea. La verdadera concentración –sin dejar que nada interno o externo nos aparte de nuestro objetivo- es una de las cosas más duras de aprender y una de las más necesarias en cualquier tipo de magia. Cuando se rompe la concentración, no te enfades ni alteres; esto solo hará que tu distracción empeore mucho más. Vuelve a probar de nuevo. En la práctica, el objetivo de concentrarse plenamente puede ser alcanzado mejor por un buen control de la respiración, como el que se usa en el yoga o algunas artes marciales. Inhala profundamente, no con el pecho y los hombros sino desde el vientre- tu estómago saldrá hacia fuera, los hombros completamente quietos. Introduce el aire lentamente, llenando tus pulmones desde el fondo; aguanta la respiración durante un par de segundos, después exhala el aire tan lentamente como lo has inhalado, y aguanta un par de segundos antes de respirar de nuevo. Ayudará el empezar con una lenta cuenta mental que es la misma para entrar o expulsar el aire, y para el corto período de retener la respiración al haber llenado y vaciado los pulmones. El número exacto no es importante; aunque debe ser el mismo para cada ciclo, debe escogerse un número de acuerdo con la conveniencia personal y el entendimiento de la numerología teutónica.

MEDITACIONES GUIADAS

El propósito de las meditaciones guiadas aportadas en este libro es para proporcionar un punto de partida para un entendimiento psíquico y emocional de las runas, además de la comprensión mental obtenida por el estudio y la contemplación racional. Estas meditaciones podrían, o más bien deberían, usarse conjuntamente con la meditación individual ya comentada, de manera que se pueda equilibrar la comprensión personal de cada runa con el entendimiento de la fuerza rúnica y el trasfondo culturar evocado en la meditación guiada. Estas meditaciones ofrecen una serie de imágenes y procesos mentales diseñados para ayudar

en la sensibilización espiritual con la fuerza de cada runa y para usa la comprensión de la naturaleza esencial de cada una para unir varios de los niveles y los modos en que esta opera. Usar las meditaciones guiadas puede ser útil para acercar la conciencia personal (consciente e inconsciente) al entorno mental de mundo teutón donde se expresó y definió la fuerza de las runas, haciendo así más fácil, tanto psicológica como psíquicamente, explotar, canalizar y controlar su poder. Las meditaciones pueden enfocarse como un diapasón, que lo usas en primer lugar para adquirir la calidad y nivel vibracionales deseados (la vibración de la runa) con el propósito de ser capaz de reconocer, tocar y usar esta corriente de poder a voluntad.

Las meditaciones guiadas ofrecidas pueden cambiarse para ajustarse a las necesidades individuales; desde luego no están pensadas para limitar a nadie en ningún sentido. Si no escoges usarlas como tales, tal vez merezca la pena simplemente pensar en imágenes dentro del contexto de la runa a la que están asociadas. Creé estas meditaciones como ayuda en mi primera clase rúnica con el objeto de sintetizar los datos históricos y mágicos que estaba ofreciendo de una manera capaz de dirigirse al corazón, la mente y el alma a la vez. Previamente ya había observado su efectividad en mi propia asimilación de los conocimientos y simbología cabalística, y me pareció que algunas de las técnica usadas en esa escuela también funcionarían en el contexto de los estudios rúnicos, combinado con mi investigación en los patrones de pensamiento e imaginería (tanto visual como poética) de los teutones.

Si escoges usar estos escritos como meditaciones guiadas, puedes o bien grabarte a ti mismo leyéndolas o hacer que los lea alguien en un grupo reducido. Para llevarlo a cabo, debes estar sentado o estirado, con los ojos cerrados en una posición confortable que ni te provoque calambres ni te induzca al sueño. Viste ropas holgadas, en especial en el pecho y abdomen. Tómate un tiempo para respirar profunda y regularmente, dejando que todas las tensiones y los pensamientos que distraigan fluyan antes de empezar la meditación en sí misma. Al final, es muy importante visualizarte a ti mismo en tu propio cuerpo con los pies firmemente apoyados en el suelo, como se describe en el texto. A esto se le denomina aterrizaje, y se hace para prevenir la desorientación mental y psíquica que ocurre cuando la conciencia, habiendo funcionado fuera del cuerpo terrenal, no es atraída de nuevo por completo hacia él; o cuando has atraído una gran cantidad de energía mágica hacia ti mismo lo que, a menos que se use con algún propósito al momento o se descargue, puede desorientar la mente –a veces de manera severa.

CANCIONES GALDR

En los textos nórdicos, la magia rúnica es descrita a menudo como magia-galdr, en oposición a otros modos más chamánicos de spae- y seidh. La palabra *galdr* proviene de una raíz que significa “cantar”, que muestra la total necesidad de sonidos rúnicos vibrantes y canciones mágicas a todos los niveles con el fin de atraer su poder completo. En el aspecto meditativo, el cantar sonidos galdr hará que todo tu cuerpo así como el mundo a tu alrededor, vibre con el poder de la runa que estás cantando.

Debes empezar entrenándote practicando respiración meditativa por algún tiempo hasta que sea algo natural. Cuando seas capaz de controlar tu respiración y establecer un ritmo regular, debes empezar a cantar el galdr (dado individualmente para cada runa) al espirar y subvocalizarlo al inspirar, prestando atención a respirar con el diafragma. El sonido debe, al

menos al principio, ser cantado en un único tono. El volumen debe ser tan bajo o alto como te sea cómodo para tu voz con el objeto de crear la máxima resonancia en tu cuerpo. Debes ser capaz de sentir la resonancia dentro y a tu alrededor, creciendo en fuerza al ir cantando con las espiraciones de cada ciclo, mientras los sonidos subvocalizados de la inspiración intensifican el poder rúnico en tu espíritu de manera que puedes expresarlo con más fuerza al exhalar. Después de un tiempo, hallarás que algunas alteraciones de tono son más poderosas; una vez que dominas la habilidad básica de los cánticos galdr, es un excelente camino para experimentar.

Si se usa el nombre de la runa, cada uno de los sonidos debe ser prolongado tanto como sea posible, de modo que se requiera una exhalación completa para pronunciar el nombre una vez. Esto debe mantenerse con firmeza en el desarrollo tanto de ritos mágicos cuando uno usa sonidos rúnicos como en meditación. El uso de sonidos galdr en meditación es también un buen modo de aprender a vibrar el *galdr* propio ("canciones mágicas" la parte vocal del conjuro) en la magia activa de modo que las palabras resuenen por todo tu cuerpo a todos los niveles del ser, aportando la fuerza oculta y silenciosa de las runas a las que invocas y de las palabras que forman y guían su poder en la existencia terrenal. La vibración del sonido es una de las puertas principales a través del cual el poder es conducido entre los mundos!

USANDO LAS RUNAS

Cuando hayas avanzado a través del futhark de una, o si es posible, todas estas formas, estarás preparado para empezar a usarlas más allá de ti. La meditación y la búsqueda, por supuesto, nunca acabarán mientras vivas, pero después que hayas adquirido estas bases en ti, tu camino individual está en tus manos. La mejor manera de empezar a usar lar runas es sentándose en una habitación oscura con tus ojos abiertos. Escoge una runa con la que medites a gusto y empieza a respirar, cantando el nombre de esta runa hasta que puedas sentir su poder dentro. Lentamente, cierra el puño y extendiendo el índice traza la forma de la runa en el aire. El poder radiante, en rojo o un color adecuado, debe fluir a través de tu mano y ojo en un haz brillante de modo que tú puedas, de algún modo, ver la runa que has escrito. Puede que no te sea fácil, cierra los ojos y visualiza sus brillantes líneas ante ti, mirando a través de los ojos de tu alma. Cuando puedas verlo de esta manera, abre tus ojos de nuevo. Esto puede requerir alguna práctica, pero en un tiempo razonable deberías ser capaz de ver al menos el trazo de las líneas de poder que has escrito. Una vez que has acabado la práctica deberías, o bien atraer la energía de las runas hacia ti mismo o disiparlas de nuevo en el universo. Es una práctica perjudicial dejar que permanezca cualquier tipo de energía mágica que no está claramente asignada a nada y tras un tiempo puede ser peligroso.

Esto debe ser practicado hasta que seas capaz de realizar el rito del círculo fácil y confortablemente. Cuando te sientas cómodo con la interiorización básica y la función teórica hasta el punto que puedas usar este simple ritual para protegerte a ti mismo, estarás preparado para realizar magia rúnica activa.

TRABAJOS RÚNICOS

"Sabes cómo escribirlas, sabes cómo leerlas,
Sabes cómo pintarlas, cómo entenderlas,
Sabes cómo preguntarles sabes cómo ofrecerles,
Sabes cómo suplicarles sabes cómo sacrificarles?"
(Havamal, 144)

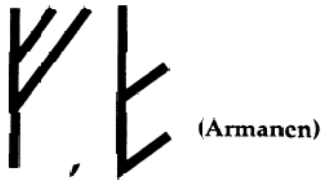
Los métodos más tradicionales de alentar magia rúnica de manera efectiva es grabar y colorear una inscripción rúnica. Esto puede llevarse a cabo en cualquier material accesible: madera, hueso y metal eran los más comunes antiguamente, pero esto no debe hacer que el vitki se sienta limitado. Aunque los materiales sintéticos carecen de hamingja por si mismos, por la misma razón, son accesibles para ser cargados con aquello que quieras grabar en ellos. Aquello que pueda ser grabado y/o pintado puede ser convertido en talismán rúnico. Era habitual para los germanos tener los objetos que eran importantes para ellos, tales como armas, escritos con las runas adecuadas para garantizar la suerte; esta práctica se puede adaptar con facilidad a las necesidades actuales. Si se usa madera como talismán, debe hacerse lo siguiente: ves al bosque con una botella de cerveza o hidromiel y una pequeña rebanada de pan. Tranquilamente susurra a la tierra tu propósito y las runas del rito, pidiendo a la madre Nerthus que te muestre un árbol adecuado. Espera silenciosamente hasta que sientas la necesidad de caminar en una u otra dirección, después sigue tu intuición hasta llegar a un árbol que percibas que es el elegido. Realiza la primera parte del Rito del Árbol-Regalo y marcha sin mirar atrás ni hablar con nadie hasta haber llegado a casa. Vuelve con el mismo silencio al árbol a la puesta de sol o justo un poco después, o a la salida del sol o un poco antes de ella, y realiza la segunda parte del rito. Con tu cuchillo ritual o, si es necesario, una hacha consagrada, corta el brote o la rama que has escogido; debe ser una inclinada a un cuarto de la tierra o a un aett de los cielos, con preferencia norte y este. Cubre la madera con un paño negro y llévala a casa, otra vez sin hablar de ningún modo. En un ritual de curación u otro rito que tenga que ver con el crecimiento personal y bienestar, es mejor cortar las runas del árbol vivo, en una rama inclinada hacia el este. Cuando grabes las runas debes cantar el nombre o galdr de cada una mientras dure la operación, prolongando el sonido inicial tanto como sea posible. Esto debe hacerse con un ritmo de respiración profundo, lento y regular, desde el centro del cuerpo, como con el canto del galdr. Al inhalar debes sentir las corrientes de poder fluyendo hacia tu cuerpo, llenándote de brillante, titilante poder; al grabar y cantar debes ser capaz de ver el poder fluyendo hacia los surcos que cortas, cantando radiante en las runas, y sentirlo vibrar a través del cuchillo en tu mano. El coloreado de las runas es la parte más importante del proceso, dado que al hacerlo les das vida. Casi siempre se pintan en color rojo. La sangre del vitki es el pigmento más tradicional para las runas, dado que les inspira su vida y hamingja. El rojo-ocre es también un pigmento tradicional; su nombre anglosajón *teafor* está emparentada con la palabra del noruego antiguo para talismán, taufr, y la palabra germana para magia, zauber. La raíz de todas estas palabras significa "enrojecer", mostrado el lazo esencial entre el acto de colorear en rojo las runas y la magia. A veces es difícil conseguir ocre rojo en América, aunque habitualmente las tiendas de arte tienen o bien un pigmento seco o una pintura basada en ocre. La Rubia Roja (*Rubia tinctorum)* es otra excelente planta tradicional para tintar y más fácil de encontrar en su forma natural, aunque algo cara. Si el ocre rojo o la rubia sustituyen a la sangre, debes moler la base con aceite de linaza, cantando

los nombres de las runas y cargando el pigmento a través de la fuerza que fluirá desde la mano de mortero como si cargaras incienso durante su proceso de molido; esto podría ser potenciado con una gota de sangre. La sangre o el ocre debe depositarse en las runas con la punta del cuchillo o, si lo prefieres, con una herramienta especial. Mientras se hace, debes cantar el galdr de cada runa con la que trabajas, sintiendo el poder rúnico fluir aun más poderosamente a través de tu cuerpo hasta resplandecer en ellas. Lo mejor es tener el ritual completo concienzudamente memorizado de manera que puedas concentrarte en el poder que has convocado y guiarlo a las runas escritas en el taufr. Los pasos adicionales son más o menos optativos dependiendo de tus necesidades y nivel de experiencia con la magia rúnica: alguien que ha trabajado con las energías rúnicas y rituales durante algunos años tendrá menos necesidad de algunos de ellos que alguien que empieza. La práctica del ritual completo es de gran beneficio para estudiantes principiantes e intermedios, principalmente por los cambios que hace en el oficiante. Como en el desarrollo de todas las habilidades, la práctica constante y la prueba de tus limitaciones son las llaves para el crecimiento y el éxito.

Un ejemplo del ritual completo para crear un taufr (talismán) rúnico se puede hallar en el capítulo 21 bajo el epígrafe Rito de Grabado

7: RUNAS DEL ELDER FUTHARK

FEHU



Galdr: fffffffffff (una f sibilante; como el crujido de las llamas)

Letra: F

El dinero es un consuelo para
todo el mundo
aunque cada hombre debe
repartirlo generosamente
si quiere ganarse la aprobación
del señor.
Poema Rúnico Anglosajón

(El oro) son conflictos entre los parientes
y el fuego de la inundación
y el camino de la serpiente.
Poema Rúnico Islandés

Uno es llamado ayuda y te ayudara en toda enfermedad / pena y aflicción
Havamal 146

El nombre de la runa *fehu* significa literalmente "ganado", lo que era una medida de riqueza en el periodo más temprano de la historia germánica. Al evolucionar la sociedad, el poder representado por el ganado fue transferido al oro con el que se lo podía comprar. Ambos servían en su momento para simbolizar la energía móvil que se manifiesta en forma de dinero en los tratos humanos. La runa fehu se traduce como "riqueza" u "oro" en los poemas rúnicos, pero su origen etimológico continua sugiriendo la fuerza fértil y la fuerza vital que son aspectos esenciales de la misma.

La conexión entre riqueza, fertilidad y la energía vital de la vida corriente es visible en la naturaleza de la diosa Freyja y el dios Freyr, cuyos poderes gobiernan la prosperidad y el bienestar en todas sus formas. Ambos son dioses de la tierra fértil y la riqueza –uno de los títulos de Freyr es Frdhi, el Fructífero, y Freyja llora lágrimas de oro. Su fuerza vital se expresa como alegría, energía sexual y coraje en la batalla. Ambos, Frey y Freyja, son guerreros poderosos a la vez que soberanos de prosperidad y paz; su naturaleza es energética en todos los aspectos de su ser. Esta es una runa del fuego elemental como energía primal desarrollándose a través de los mundos, la fuente de la fertilidad, la prosperidad y la fuerza. La palabra "fuego" se usa a menudo en kennings en referencia al oro, como "fuego del lecho

del dragón" [1] y "fuego del riachuelo" [2] y el oro es a menudo descrito como "rojo brillante" indicando su naturaleza esencialmente encendida.

El aspecto perjudicial de fehu es su capacidad para causar discordia, incluso entre la familia, entre aquellos que deberían estar más fuertemente unidos. Como runa del fuego elemental, fehu es siempre una fuente potencial de alteraciones al mismo tiempo que de fuerza. El modo de funcionar de fehu en este aspecto puede observarse en la descripción de cómo Freyja llegó hasta los Aesir en la forma de la bruja Gullveig, "poder del oro" o "intoxicación de oro", con poder sobre el fuego y las energías de la magia seidhr, y como la discordia causada por su presencia devino la guerra entre los Aesir y los Vanir. [3] Esta guerra solo pudo terminarse por el intercambio de rehenes, el uso del poder de gebo para contrarrestar fehu (como se apunta el Anglo-Saxon Rune Poem) canalizando sus energías en un lazo de intercambio. Los relatos centrados en la historia sobre el tesoro de Andvari –los poemas de Sigurdhr, *Volsunga Saga, Niebelungenlied,* etc., que cuentan un ciclo repetido de pariente-asesinato- muestran el terrible daño que fehu puede causar si sus energías no son cuidadosamente controladas y dirigidas en su desarrollo. La energía de fehu debe ser mantenida en movimiento, en caso contrario puede contaminarse. Este es el significado tras las historias del oro de dragones envenenadores.

Los fuegos de fehu en la esfera personal son expresados como "libido"; esa energía que, sexual en su origen, es sublimada y canalizada para proveer fuerza tras la mayoría de acciones humanas.

En magia, fehu rige la transferencia de energías. Puedes usarla ya sea para proyectarla o con el fin de proveerte tú mismo temporalmente de ella para de aumentar tu propio poder en un trabajo. El uso repetido de la runa para este propósito incrementará gradualmente las cantidades de energía que puedes manejar en un tiempo dado y te ayudaran a aumentar tus reservas personales de poder. En general, el uso de fehu con otra runa causará un intenso aumento en el poder de la segunda si fehu se usa de modo suplementario. Si, por ejemplo, vas a usar fehu con jera con el propósito de aumentar el desarrollo de tus habilidades rúnicas, ello apresurará y fortalecerá tu crecimiento espiritual natural al máximo posible mientras aporta un rápido incremento de tu poder en general, aunque la fuerza ejercida por jera prevendrá que sobrepase tu sabiduría o tu capacidad para darle forma y guiarlo. En trabajos perjudiciales, de todas formas, debes combinar fehu con thurisaz para inducir rabia violenta y destructiva, aunque esta combinación bien podría ser usada para ayudarte a pelear, tal vez como parte de una fórmula para hacer emerger la rabia bersekr; o podrías generar una enfermedad caracterizada por fiebre extrema y dolor. En este caso, las intensas y discordantes energías de fehu fortalecerían e inflamarían el poder quebrantador y fuerza bruta de thurisaz. Debes recordar que los efectos de estas combinaciones, están determinadas tanto por el galdr hablado que debes invocar sobre ciertos aspectos de las runas como por el entendimiento de las mismas y las habilidades del runista y en las propias runas. Un runista habilidoso puede combinar las fuerzas de fehu e isa, fuego y hielo, para un resultado poderoso, pero en manos de un principiante este par puede generar resultados muy perjudiciales.

A la vez que aportarte energías a ti mismo, fehu puede ser usada para despertar tu poder personal y proyectarlo hacia fuera. Las referencias en los poemas rúnicos al "camino de la serpiente" (Icelandic Rune Poem) y "el lobo se agrupa en los bosques" (Old Norwegian Rune Rhyme) se refiere a la naturaleza de fehu como energía mágica en sí misma la cual es una fuerza que se halla oculta en la persona normal y necesita un esfuerzo especial para ponerla en

funcionamiento. La línea sobre el lobo también podría referirse a Sigurdhr de los Volsungos, cuyo padre Sigmundr fue conocido por cambiar de forma por medio de un lobo. De acuerdo con una tradición, Sigurdhr fue abandonado en el bosque, ignorante de su linaje. Solo cuando le llega el momento de matar al hermano de Regin, el dragón Fafnir, poseedor del oro de Andvari, recibe la espada reforjada de su padre, que representa la fuerza que ha estado oculta en su interior. En la versión de Richard Wagner, el nombre de la espada es Nothung, una sugerencia de la runa-necesidad nauthiz que atesora los significados por los cuales el fuego oculto debe ser alumbrado.

Ritualmente, fehu muestra la hamingja o fuerza vital. Se puede observar también en la llama sin forma del recipiente de fuego o del quemador de incienso. Fehu se puede usar para incrementar la fertilidad, deseo sexual y riqueza.

La carnelia, cuyo nombre deriva de la palabra latina para "carne" es apropiada para fehu. Su color rojo-dorado representa el oro intenso de las energías de la runa; se dice que da energías a su poseedor y trae "buena-suerte" –el funcionamiento positivo de la energía en tu esfera personal. De esta piedra también se dice que es una ayuda para la fertilidad y se usa tradicionalmente como protección contra la envidia y los conflictos, los aspectos negativos de fehu.

La turmalina verde funciona bien junto a fehu, por su rapidez en mover las energías directoras de fuerza vital en la esfera personal. El color verde es adecuado si piensas en la cercanía de fehu a Frey y Freyja. La turmalina verde se asocia también con la fertilidad física, siendo usada en tiempos modernos como una ayuda en los problemas hormonales femeninos.

El ámbar está también conectado con fehu, siendo un asociado de Freyja gemelo con el oro. Se dice que las lágrimas de Freyja se vuelven de oro en la tierra y de ámbar en el mar. Las propiedades energéticas son visibles en cada plano, incluido el físico, donde sus energías se expresan como carga eléctrica.

Meditación

Estas en el medio de un campo arado. El sol es una llamarada de fuego dorado a tu derecha. El aire es cálido. Una suave brisa sopla en tu pelo, moviendo tu verde túnica y la capa. Al oscurecer el cielo, puedes ver pequeños destellos de fuego bailando sobre el suelo. Sabes que es la Víspera de Mayo y el fuego arde sobre motas doradas en la tierra.

Lejos de ti, en la sombra de una colina, una llama fantasmal arde con fuerza, marcando el lugar donde yace enterrado un tesoro. Caminas por el campo hacia allá, pisando ligeramente sobre el suelo húmedo. Mientras caminas, ves borrosas siluetas de mujeres volando a través del cielo. Son seguidoras de Freyja practicando su magia seidh; han dejado su envoltura corporal en el hogar y sólo son visibles como destellos de energía mágica mientras vuelan a su destino. Pasan más y más cerca de ti; sientes el pelo erizarse con oleadas de poder. Mirando abajo, ves que también tu brillas con una débil luz bajo la piel.

Alcanzas el lugar donde el fuego arde con más fuerza. Te estremeces al sumergir las manos en la tierra, llenándote de fuerza para cavar más profundamente. La tierra va apartándose en fértiles pedazos hasta que alcanzas una enorme piedra. Respiras profundamente y el fuego de tu interior resplandece cuando elevas la piedra y la lanzas lejos. Debajo hay un profundo hueco repleto de resplandeciente y rojizo oro, una serpiente se halla enroscada a su alrededor durmiendo. Con cuidado desciendes, pero tan pronto como tu

brillante aura toca a la serpiente, esta se despierta y te sisea. Brilla hasta el punto que apenas puedes mirar hacia el resplandor rojo, como oro fundido. Estiras tus brazos, en la posición de fehu, cantando: "Poder de fehu fluye / del oro del adusto gusano guardián. / Tu vigilante fuerza robada / Duerme ahora en silencio!" Mientras cantas, una corriente de energía fluye desde la serpiente hacia tu brazo izquierdo hasta que estás completamente lleno de su ardiente fuerza, entonces inclina la cabeza, durmiendo, gris y agotada.

Alcanzas el hueco y tomas el oro. Caminando, esparces las piezas de oro por los surcos, como si fueran semillas, una llama de vela arde sobre cada moneda. El poder llameante que te ha llenado se va agotando lentamente mientras lo haces, hasta que todo el tesoro ha sido sembrado. Aunque aún te sientes lleno de vida y fuerza, el intenso poder llameante ha salido de tu interior.

Mirando el camino recorrido, ves que por allí donde has pasado el prado ha crecido alto y verde. Un intenso fuego verde emana furiosamente a través de la tierra, empujando a nuevas hojas. Las hogueras están emergiendo alrededor de los bordes del campo. Puedes oír un distante sonido de canciones y en las sombras arrojadas por la luz de las llamas puedes ver gente joven juntándose y poniéndose en marcha entre los nuevos tallos de trigo. Levantas la cabeza dando gracias a Frey y Freyja por lo que te ha sido dado, al tiempo que retornas a tu propio cuerpo, con los pies firmemente plantados en la tierra, sabiendo que tú siempre recurrirás a este poder a través de la runa fehu.

URUZ

Galdr: uuuuuuuu (Prolongado, continuo, con fuerza, como el mugido de un toro)

Letra: U

(El auroc) no teme a nada
y está poderosamente astado
una bestia muy fiera,
lucha con sus cuernos,
un famoso merodeador de los páramos
es un animal lleno de coraje.
Poema Rúnico Anglosajón

(La escoria) proviene del mal hierro
a menudo corre el reno sobre la nieve dura.
Poema Rúnico Noruego

(La llovizna) es el llorar de las nubes
y lo que hace disminuir el circulo de hielo
y el odio del pastor.
Poema Rúnico Islandés

Sé otro que es necesitado por los hijos de los hombres,
si quieren ser curados.
Havamal 147

El nombre de la runa *uruz* significa "auroc", el poderoso bovino salvaje de los tiempos antiguos, que fue objeto de veneración entre los pueblos germanos. Así como fehu, el ganado doméstico, es la runa de las energías ajustadas al control consciente y formador, uruz, el animal salvaje, es la runa de las poderosas energías no conscientes del universo las cuales solo pueden ser guiadas por el sabio. El poema rúnico enlaza esta runa al proceso de purificación y formación personificado por la vaca Audhumbla y el proceso alquímico de evaporación y condensación. Tanto "escoria" como "llovizna" hablan del proceso infinito de moldeado, limpieza y reformación, que es la función de uruz. En el contexto más amplio del mundo y el ser, la forma de la runa muestra el camino del agua surgiendo del Pozo de Urdhr, dando forma al crecimiento del Árbol del Mundo, y fluyendo de vuelta desde sus hojas al pozo, renovando continuamente la vida del árbol y sanando los daños por todos los seres que lo roen. Uruz es la runa del Wyrd como fuerza activa (el trazo dirigido arriba) y también la runa usada para dirigir la voluntad formadora mágica en el Pozo de Urdhr (el trazo dirigido abajo).

Al igual que encarnación del proceso de formación y exposición a la existencia a través de los Nueve Mundos, uruz también representa la inconsciente fuerza de vida mostrada por la fortaleza y "fiereza" de los aurocs. Así como Audhumbla fue la primera fuente de nutrición para todos los seres, la runa uruz convierte las energías primales "ur" en disponibles para su uso. El poder combinado de uruz como poder formador y fuerza nutriente es expuesto como las dos bestias en el tejado del Valhalla.

Heithrun, se llama la cabra,
que está en el salón del Warfather
y come de las ramas de Laerath,
Llena de tal modo las tinajas de hidromiel.
Que la bebida no pueda agotarse.
Fikthyrnir, se llama el ciervo
quien está en la sala del Warfather
y come de las ramas de Laerath.
Gotas caen de su cuerno a Hvergelmir.
De allí parten todas las aguas.

La forma de uruz también muestra los cuernos del auroc. Apuntan hacia abajo en vez de hacia arriba, mostrando al animal listo para la carga. La cualidad más conocida históricamente de los aurocs fue su ferocidad indomable, que para los antiguos germanos era un signo de su rebosante vitalidad espiritual. Sus cuernos encarnaban su potencia y también representaban la capacidad de penetrar en otros mundos. Los germanos a veces vestían cascos con cuernos por este motivo: el guerrero / vitki tiene acceso a todos los reinos y es el señor de todo. Derrotando a los aurocs y bebiendo de su cuerno, el guerrero asumía la fuerza, poder y orgullo del animal. Uruz es la runa por la que el vitki rige las "tierras" a su alrededor, justo como los aurocs regían los páramos.

Uruz es más conocida como runa de curación, dado que extrae fuerza vital de todos los reinos y los muestra a la luz de acuerdo con el patrón inicial que se guarda en la estructura genética del cuerpo (ver hagalaz). Forma y mantiene la salud y fuerza necesarias para sostener

los intensos esfuerzos de la magia y resiste la tensión que el uso prolongado de estas energías crean en el usuario.

Uruz se usa para ayudar en el crecimiento de la "sabiduría" en ti; es decir, la profundamente arraigada, semiinconsciente conciencia de los modelos de existencia y la manera en que fluyen las aguas de Urdhr. Puede usarse para tener entendimiento del funcionamiento de la naturaleza y el reflujo y fluir de las energías naturales. Puede ser usada en la esfera personal para aportar coraje y fortaleza física y para aumentar tu independencia y capacidades de liderazgo.

En trabajos negativos, uruz puede usarse ya sea para controlar directamente a otro o poner a esta persona a merced de fuerzas internas o externas que no pueda controlar. Se usa más frecuentemente para fortalecerte a ti mismo y aportarte la sabiduría necesaria para obtener la victoria en una lucha. Usando a uruz para aumentar tu propio poder, debes recordar que es una fuerza primal y salvaje que requiere fuerza para manejar. Al igual que el guerrero germano debía vencer a los aurocs reales para probar su valía, así el vitki debe ser capaz de hacerlo en los planos mental y espiritual.

Usada con otras runas, las hace emerger a todos los niveles de la realidad y las envía al Pozo de Urdhr, como se describía. Es el poder por el que puedes formar los patrones de tu *weird* y por el que estos patrones son generados; es el funcionamiento del agua de Wyrd, como laguz es el agua misma y perthro es el pozo.

Como runa de protección, uruz se puede usar contra fuerzas fracturadoras, ya sea para mantener los patrones que ya existen dentro de tu propia esfera o para devolver estas energías a su fuente o usarlas para tu propio beneficio.

Ritualmente, representa el acto de beber o servir un trago sagrado del cuerno o la copa. En su aspecto de cuerno penetrando los muros entre los mundos, uruz puede ser invocada para obtener visiones o poder hablar entre reinos más fácilmente.

La piedra asociada con uruz es el ojo de tigre, de la que tradicionalmente se dice que aporta coraje, confianza y fuerza, que aporta fuerza vital al ser. El reflejo de la luz parecido al del ojo en esta piedra sugiere a los cuernos de uruz perforando los reinos del ser de modo que un rayo de claridad brilla a través.

Meditación

Estás en el borde de un enorme, sucio glaciar, el viento helado te cala hasta los huesos. Puedes ver el hielo fangoso depositado en capas onduladas. Un tenebroso e intenso torrente mana desde uno de sus lados, congelándose al fluir. A tu espalda notas una calidez distante. Mirando atrás ves un gran fuego, lejos, en la oscuridad, arrojando luz sobre la nada y emanando torrentes de llamas y refulgentes chispas.

La nube, lentamente se condensa, solidificándose en la forma de una gran vaca salvaje. Lame con avidez el sucio borde helado, deshaciéndolo. Un río de dulce leche mana de sus ubres; al beber, sientes su indomable poder fortaleciéndote. El sombrío y oscuro gigante que permanece por encima de ti se levanta y estira, sobrepasando muy por encima a la gran vaca. Su cabeza se halla tan alta que no puedes distinguir ninguno de sus rasgos. Con un último y potente rugido abre los brazos y devienen grandes ramas. La vaca se desvanece en una niebla, rodeándote de una nube grisácea.

Cuando la niebla se disipa, observas que te hallas en un exuberante prado a los pies de un árbol cuyo tronco se alza hasta las nubes, a sus pies y ante ti hay un pozo del que se mana

chispeante agua, esta va a parar a las raíces del árbol, curando los roídos cortes de su corteza. Una ducha de gotas de humedad desciende de las hojas del árbol sobre ti, unas caen de nuevo en el pozo y otras empapan la blanca arcilla de su alrededor. Te diriges adelante y pones la mano sobre el árbol, allí donde emerge del pozo y sientes las poderosas aguas impulsándose hacia arriba con un ritmo parecido a enormes latidos de corazón. Inclinas la cabeza mirando arriba y ves un resplandor dorado cerca de la copa. Al alejarse las nubes, puedes ver claramente el salón, a pesar de la distancia. Es el Valhalla, el Salón de los Asesinados; su techo esta hecho de escudos dorados y sus pilares son lanzas. Una cabra y un ciervo de grandes cuernos se hallan sobre el suelo, masticando las ramas del Árbol del Mundo. Gotas de brillante humedad caen de los cuernos del ciervo dentro el pozo, muy lejos abajo; dorado hidromiel fluye de las ubres de la cabra hacia un gran caldero a las puertas del salón. Unas pocas gotas se derraman y abres tu boca para atraparlas. El hidromiel es dulce y poderoso, llenándote con un intenso poder.

Tras de ti, oyes el tronar de cascos y te vuelves para mirar a la bestia que pisotea tu páramo. Es un auroc en la flor de su vida, un enorme toro cubierto por espeso pelo negro, de dos metros de alto y grandes cuernos retorcidos. Con un alegre grito lo acucias. Baja sus cuernos, preparado para embestir. Con gran facilidad, saltas sobre su cabeza y agarras los ásperos pitones para equilibrarte y subirte a su espalda. Casi te sobrepasa la potencia de la bestia debajo de ti; pero poco a poco ganas el control, fusionándote con él hasta que tú mismo te has vuelvo el poderoso auroc, el fiero guerrero-bestia que rige estas tierras.

Cuando has corrido bastante, para y te pones en pie, el poder del auroc aun fluye a través de ti al tiempo que recuperas tu forma humana. Sobre tu cabeza hay un casco con cuernos, el signo de tu dominio. Como los aurocs, agachas la cabeza y la luz fluye a través del aire allí donde los cuernos lo perforan. Sabes que tienes el poder de penetrar los velos entre los mundos y la voluntad para dominar los otros universos así como has regido este, pero aún no ha llegado para ti el momento de ir más allá. Te alzas y la fuerza modeladora en ti teje el aire a tu frente. Hecho esto, vuelves a tu propio cuerpo, con los pies firmemente plantados sobre la tierra, conociendo el poder de -ur que puedes alcanzar siempre y atraer a través de la runa uruz.

THURISAZ

Galdr: thu-thu-thu (un profundo, violento y explosivo gruñido, pronunciado secamente, repetido en vez de prolongado)

Letra: th (pronunciada *z*)

(El espino) es muy agudo
para cada hombre
que lo agarra; es perjudicial,
y extremadamente cruel para todo aquel
que yace sobre él.
Poema Rúnico Anglosajón

(El espino) causa la enfermedad de las mujeres;
pocas están alegres con el infortunio.
ONRR

(Espino) es el tormento de las mujeres,
y el morador de las rocas
y el marido de Vardhr-runa.
Poema Rúnico Islandés

Sé un tercero para el caso
en que yo pudiera estar en la extrema necesidad
de encadenar a un enemigo.
puedo amortiguar las espadas de mis atacantes
de modo que no pueden atacar con armas ni artimañas.
Havamal 148

El nombre de la runa, *thurisaz*, significa "gigante"; etimológicamente significa "el fuerte" y, como tal, es apropiado para la raza de los tursos como para su principal enemigo, Thor, cuyo nombre también empieza como esta runa. La naturaleza de thurisaz es fálica y agresiva, como la misma forma de la runa. Las referencias de los poemas rúnicos dejan claro los enérgicos aspectos de sexualidad falocéntrica mostrados por thurisaz. Es la runa del poder como fuerza bruta; es la fortaleza que hace a la raza de los thursar tan temible para el orden del mundo cuando su ira se dirige contra los muros del gardhr, pero también la fortaleza que lo hace tan poderoso contra sus enemigos.

Thurisaz es la runa del poder dirigido, fusionando, al igual que la naturaleza de los thursar, la fuerza bruta del fuego con el ser en bruto del hielo para crear una reacción violenta pero dirigible. En su mejor aspecto es el golpe del martillo de hierro Mjölnir dirigido al exterior para proteger; en el peor, son los poderosos puños de los thursar golpeando en los muros del mundo.

Como runa fálica, thurisaz tiene tanto los poderes negativos descritos en los poemas rúnicos y el poder beneficioso de romper la esterilidad y aportar fructificación. Debes recordar que Thor es tanto un dios de los cultivos como un guardián, como se muestra en las tormentas de verano que mantienen el grano con vida. En algunas partes de Escandinavia aún se cree que el trigo no madurará sin el rayo otoñal –la boda de Thor y su esposa de pelo dorado Sif, que encarna el grano madurando. Thurisaz es el poder que emerge a través de escudos y barreras y despeja el camino para un nuevo crecimiento y renacimiento. El "tormento de mujeres" y la "enfermedad de las mujeres" de los que hablan los poemas rúnicos bien pueden referirse a los dolores de la pérdida de la virginidad y la enfermedad que a menudo deviene con los dolores de embarazo, que es necesario si va a tener lugar el alumbramiento. Este aspecto de thurisaz se muestra claramente en el poema édico Skirnismal. Freyr, el señor de la fructificación, está enamorado de Gerdhr, la doncella gigante que encarna la tierra helada de invierno. Su nombre se deriva de gardhr, recinto, indicando las barreras de frialdad e indisposición que guardan su morada. Ni amor, ni riqueza, ni las amenazas de muerte pueden conmoverla, solo cede cuando el mensajero de Freyr (¿hipóstasis?) Skirnir graba la runa thurisaz en una varita, tal y como está escrito:

Grabo una runa Thurs para ti
y tres más también,
locura e impaciencia.
La borraré si quiero,
como la grabé,
si es necesario
Bienvenido ahora, heroico muchacho,
y toma esta copa helada
llena del antiguo hidromiel,
nunca hubiera creído
que jamás llegar a
amar a un hijo de los Vanes[1]

El uso principal de thurisaz es en escenario de lucha. Es la principal runa usada con el propósito de venganza y protección poderosa contra el daño y es útil en batallas tanto de brujería como con armas, como se describe en el Havamal. Como runa de protección, la mejor forma de usarla es para devolver los golpes. En la esfera personal, puede usarse para espolear tu voluntad y para fortalecer y apuntar certeramente el uso que hagas de la fuerza. En algunos casos ayudar a aflorar la rabia bersekr, la cual, de todas formas, es a menudo mejor que una guerra abierta. Usada con cuidado, puede derribar las barreras de una mente cerrada y aportar el relámpago iluminador de nuevos pensamientos. El entender la manera en que thurisaz fusiona opuestos en un único punto de poder ardiente convertirá a esta runa en una gran fuente de poder para el vitki habilidoso; para el novato, es algo a lo que ha de acercarse con cuidado. El vitki con habilidad encontrará también esta runa útil en los bloqueos abrumadores tanto del alma como del cuerpo, especialmente en algunas formas de magia de la fertilidad donde se encuentren obstáculos.

Usada con otras runas, thurisaz es un valeroso guardián y activador. Un método común de encantar a una persona, según la tradición germana es pincharla con un espino, el nombre anglosajón para thurisaz, que se ve fácilmente en la forma de esta runa. Odín durmió a la valkyrja Sigrdifa pinchándola con una "espina del sueño" –un espino encantado, tal vez con

runas grabadas en él, los poderes del cual guiaría la propia forma de thurisaz del espino hacia ella. Este aspecto ha sobrevivido en las numerosas historias infantiles germanas en los cuales la punzada de un espino, aguja o huso lanza un encantamiento sobre su víctima. En los cuentos de Sigrdrifa y la Bella Durmiente, el espino para despertarse es el falo del héroe quien despierta a la doncella encantada, el acto sexual simbolizado discretamente con un beso en versiones posteriores.

Thurisaz se puede usar en provocar y guiar tormentas, ya sea como protección contra su ira o para apuntar los rayos, aunque esto no sería sabio.

De todas formas, trabajar con thurisaz es como agarrar una rama espinosa con las manos desnudas. Si eres cuidadoso y hábil, puedes sacarle provecho; si no, puedes causarte mucho daño.

El ágata se asocia con el lado protector de thurisaz. Los anglosajones usaban esta piedra para proteger contra el trueno, los demonios (thurses), la brujería y el veneno de las serpientes, cosas contra las cuales Thor es poderoso. La sanguinaria (jaspe rojo ó sanguíneo) es adecuada para esta runa, habiendo sido un ingrediente tradicional para provocar tormentas. Reviste a su poseedor de fuerza y coraje en la batalla. La hematina puede usarse bien con thurisaz, se dice que es un escudo contra las energías electromagnéticas.

El acabado en punta de un cristal trabajado funciona con thurisaz fusionando energías y proyectándolas hacia fuera. Puedes percibir el parecido entre las formas de la runa y la punta del cristal. Esta forma es una gran parte del poder, como foco de trabajos activos, de los cristales de cuarzo trabajados. Vale la pena meditar en esta conjunción.

Meditación

Estas en la ladera de una montaña rocosa, cerca de un glaciar de hielo negro. La tierra a tu alrededor está cubierta de grises cantos rodados. Nada crece salvo cardos y enmarañados matorrales de espinos. El suelo es duro y helado bajo tus botas, el cielo sobre ti denso y oscuro.

La montaña empieza a agitarse, desmoronándose, los temblores te tumban en el suelo. Caes dolorosamente sobre las agudas rocas. De repente un chorro de fuego emerge a través del centro del glaciar. El brillante resplandor de luz y el ensordecedor ruido del trueno te golpean al unísono. Al parpadear por el resplandor ves el glaciar separándose a si mismo de la montaña para tomar la forma de un enorme ser humanoide cuya piel es de un gris pétreo. Levanta un gran bastón y ruge, avanzando hacia ti con enorme zancadas que hacen estremecer a las piedras. Huyes pies para qué os quiero montaña arriba y apenas puedes esquivar los golpes de su maza que golpean más y más cerca.

Te das a la fuga ciegamente y vas a parar a una frondosa barrera de espinos que te enganchan la piel y te sujetan. Desesperado, coges uno de los espinos y lo arrojas a la masiva cachiporra que se dirige a tu cabeza. El espino acierta en el arma del gigante y la hace pedazos. Ruge de angustia y da grandes zancadas hacia ti mientras le lanzas un segundo espino. Este le golpea, con un resplandor como de rayo y su cuerpo explota en pedazos. Grandes fragmentos de piedra y pedazos de hierro fundido vuelan a través del aire, pero los espinos a tu alrededor los pulverizan antes de que puedan dañarte.

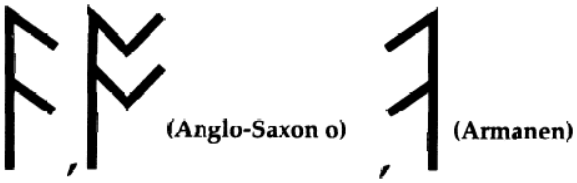
Arrancando un tercer espino lo arrojas a las pesadas y oscuras nubes sobre ti. El resplandor del rayo es contestado por el temblor de las ruedas de un gran carro estallando a través de las nubes bajas. El carro lo conducen dos grandes cabras que hacen saltar

centelleantes chispas con sus cascos. En el carro ves a un fornido y musculoso hombre de encendido pelo rojo y barba, blandiendo un gran martillo de hierro sobre su cabeza con su mano enfundada en un guante de hierro.

Thor levanta su martillo saludando y te sonríe, después arroja su arma al helado suelo por debajo con un terrible crujido. Mirando a la montaña puedes ver las desgarradas grietas en la tierra gélida. El martillo vuelve a su mano y lo lanza de nuevo, convirtiendo las piedras en polvo. Chasquea su látigo y las cabras se lanzan al galope por el cielo. El tercer lanzamiento de Thor rompe las nubes en desgarrados jirones de rayos que golpean la tierra al tiempo que una lluvia torrencial cae sobre ella.

La tormenta es intensa, pero pronto acaba. Cuando se aclara el agua sobre tu vista ves que el sol brilla sobre el valle por debajo de ti y un millar de chispas verdes emergen allí donde el martillo de Thor ha golpeado. Cuidadosamente, te desenredas de los matorrales espinosos, rompiendo una rama para llevarla contigo. Desciendes al nuevo y exuberante valle y vas de vuelta a tu propio cuerpo, con los pies firmemente plantados sobre la tierra, sabiendo que atesoras el poder del rayo de thurisaz en ti.

ANSUZ



Galdr: aaaaaaaaaaaaa (“a” un murmullo continuo de viento)

Letra: A

(Dios / Boca) es el jefe
de todo lenguaje,
el pilar de la sabiduría
y un consuelo para los sabios,
esperanza y felicidad
para cada noble guerrero
Poema Rúnico Anglosajón

(Dios) es el antiguo padre,
el señor de Asgard
y líder del Valhöll
Poema Rúnico Islandés

Sé el cuarto,
si cadenas atan mis miembros,
puedo liberarme.
los grilletes saltan de mis pies,
y las cadenas de mis muñecas
Havamal 149

Ansuz es la runa por la que se manifiesta el primero de los poderes de Odín y la raíz de su ser. Su nombre significa "dios"; la forma anglosajona es "boca", mostrando la faceta de Odín como señor de la poesía y guardián de Odhroerir, el hidromiel de la inspiración. Ansuz es una runa de apertura en todos los sentidos, tal y como se describe en el Havamal (arriba). Ansuz abre el subconsciente para recibir y transmitir inspiración artística; abre todas las líneas de comunicación, tanto terrenales como mágicas, y libera bloqueos y atascos de energía. Esta runa personifica el suave y vivificante paso del aire como opuesto a la intensa punzada de thurisaz. El ingenio de Odín en vez de la fuerza de Thor.

Como runa de aire, un elemento que mezcla tanto cualidades masculinas como femeninas, muestra el infinito poder de Odín para cambiar y adaptarse al mundo que le rodea y disfrazarse a si mismo según las necesidades, al igual que su naturaleza hermafrodita. También muestra su inacabable e inagotable errar en busca de nuevo conocimiento y su trabajo de aprender, integrando nueva sabiduría, y enseñándola a su vez a aquellos que la pueden entender.

Ansuz es la runa que gobierna el poder de la magia galdr: el poder de la palabra hablada y cantada y de la respiración de vida que Odín sopló en Askr(fresno) y Embla(olmo), los primeros humanos. Esta respiración, *ond*, es el actual espíritu, análogo al hebreo *ruach* que significa tanto "alma" como "respiración". Como señor de los vientos, Odín es la personificación de esta idea de "espíritu" y de todo el poder mágico que engloba, como muestra su título Galdrfadhir "padre de canciones mágicas". La más alta maestría de la respiración mágica es, por supuesto la canción mágica que funde el éxtasis de la inspiración poética con la dirección de poder. En el trance del formador, uno ha alcanzado un estado en el que se pueden recibir las verdades de los pensamientos escondidos del mundo (inconsciente colectivo, también implicado en la naturaleza del Pozo de Mimir) y transmutarlos en formas que muestran su poder en las capas más profundas de las mentes de los que escuchan. Este es el don de Odín a través de la runa Ansuz, el don del hidromiel Odhroerir, uno de los tres grandes fundamentos del poder de Odín.

Al igual que la personificación de los poderes de inspiración y pensamiento de Odín, la runa ansuz también muestra el aspecto de Odín como Señor de la Cacería Salvaje, líder de los muertos. Tal como las almas fallecidas eran a menudo percibidas como un soplo de aire, los antiguos germanos también notaban la cercanía de fantasmas inquietos en las noches tormentosas de verano e invierno, conociendo la furia (*wodh*) de la que este dios toma su nombre en la rabia de los vientos salvajes. Muchos creen que esta es la más antigua forma de Odín: líder de la horda de fantasmas y personificación del poder de la locura que se muestra por medio de sus seguidores tanto como inspiración poética, como furia bersekr.

La runa ansuz es la de Odín como señor tanto de la vida como de la muerte: de palabras de ira, sabiduría y poder: de la divina mezcla de grandeza y locura.

Ansuz se usa para la inspiración creativa y la recepción del poder de Odín. Como runa que trabaja con las capas más profundas de la mente, ofrece la habilidad de un habla magnética, incluso hipnótica, un poder que puede ser usado tanto para bien como para mal. El ejemplo más extremo de esto se puede ver en los trances oratorios de Adolf Hitler, quien parece haber explotado este poder sin saberlo y usado para hipnotizar una gran parte de su nación. (Para los interesados, el estudio contemporáneo de H.G. Baynes *Germany Possessed*, estudia este caso con gran detalle).

Ansuz desbloquea los canales de autoexpresión; se puede usar para vencer los bloqueos del cuerpo y la mente causados por miedo o traumas y tratar con lazos y restricciones de cualquier tipo. A través de la meditación en ansuz y el aspecto de Odín como Señor de los Muertos, puedes llegar a un entendimiento completo de la muerte y así superar los terrores que conlleva.

Ansuz se usa en todas las clases de habilidades psíquicas receptivas y magia. Debe ser llamado a la esfera personal del vitki antes de cualquier acto de galdr-magia.

Si eres lo suficientemente confiado o loco como para prestar tu cuerpo a un espíritu, ansuz se puede usar para canalizar. Esto no es, de todas formas, algo muy inteligente de tu parte, dado que muchos de los seres que habitan entre los mundos no son de más confianza que el promedio humano, e incluso, a menudo, menos.

Una buena piedra para usar con ansuz es el lapislázuli, que ha sido vista tradicionalmente como un enlace entre lo humano y lo divino. El nombre "lazuli" se deriva de la palabra árabe para "cielo" – encajando para una runa tan cercana al señor del viento y el cielo. Se dice de lapis que es un abridor mental y espiritual, ayudando tanto a recibir mensajes de la mente oculta como inspiración de los dioses.

Meditación

Estás en el centro de una llanura árida. Todo a tu alrededor está absolutamente quieto. Bloqueado en tu postura rígida, no puedes moverte o respirar; incluso el corazón no late. Lentamente, una tenue brisa empieza a soplar a tu alrededor. Al aumentar, oyes un profundo y lejano canto sin palabras, haciéndose más alto a medida que el viento se hace más fuerte.

Ves a un hombre alto encapuchado con una capa azul oscuro deslizándose hacia ti desde el norte, su barba grisacea y ropas oscuras sacudidas por el poder de la ráfaga que lo desplaza por la llanura. Se para ante ti, su voz mezclada con el aullido del viento, inclinándose adelante y empezando a cantar, sus palabras resonando por todo tu ser.

"No posees sentido / No posees alma / ni ser ni comportamiento / ni color radiante. / Exhalo sentido dentro de ti / Exhalo alma dentro de ti / Exhalo ser en ti / y color radiante."

Con sus palabras finales, sopla una gran ráfaga de aire en tus pulmones. Hormiguea a través de todo tu cuerpo al tiempo que tu sangre empieza a fluir, perdiendo la rigidez que te había mantenido atado y llenándote de un poder salvaje. El hombre, que sabes que es Odín, se aleja de ti tan rápido como si fuera sobre un caballo invisible. El poder incansable que a exhalado en ti te conduce tras él, impaciente por aprender más acerca de la canción mágica que te ha traído a la vida; pero el camino de Odín es tan aleatorio como el viento, y nunca se para o mira hacia atrás.

Sigues a Odín desde la llanura yerma hasta una región de verdes colinas y desde aquí a montañas cubiertas de pinos, a lo largo de salientes de granito y a través de árboles oscuros que dan sombra a los picos oscureciendo. Hongos de un rojo brillante ribeteados de blanco

brotan de allí por donde Odín ha pasado sobre las agujas húmedas que cubren el suelo del bosque. No te atreves a detenerte por miedo a perderlo de vista, pero mientras corres te armas de valor y coges uno, su blanco y grueso tallo firme en tu mano. El sol se pone tras un pico. El viento se vuelve más frió y cortante, y oscuras nubes negras llenan el cielo rojo sangre como una tormentosa avalancha. Desesperadamente, mientras sigues a Odín vas quedando más y más atrás hasta que se pierde por un camino serpenteante entre las sombras y no puedes verlo más.

El áspero viento salpica gotas de lluvia en tu cara al tiempo que las nubes de tormenta cubren la última rendija de luz que desvanece. Oyes la tormenta rugiendo sobre la cima de los árboles como un gran río, gimiendo y aullando a través de los pinos. Un miedo repentino te invade mientras oyes voces humanas gritando en el viento, cazadores fantasmales merodeando de acá para allá con desesperación y abandono, el profundo sonar de una trompa y el aullar hambriento de grandes perros siguiendo la pista. Caminas más deprisa, agachando la cabeza.

Sobre tu cabeza, una rama sacudida por el viento se rompe. Mirando arriba ves una hilera de oscuras figuras contra el cielo oscurecido –difusas figuras de jinetes y sus perros de ojos rojos corriendo ante ellos y la figura encapotada sobre un corcel de ocho piernas que dirige la Cacería Salvaje. Mueve un brazo, su índice señalándote directamente a ti, y sientes una vara de hierro atravesándote el corazón.

Empiezas a correr de nuevo, huyendo aterrorizado ante la oscura horda fantasmal. Giras y das vueltas entre los pinos, pero la cacería te alcanza. La fría respiración de los perros te da en la espalda cuando tu pie tropieza en la raíz de un árbol y caes sobre la tierra húmeda. Al tiempo que la cacería salvaje desciende para reclamarte, alzas uno de los hongos púrpura moteados hacia tu boca y le das un mordisco. Un viento tumultuoso invade tu cráneo levantándote. Gritas en un éxtasis furioso, con la excitación del viento que levantas al cabalgar tras Odín y los otros fantasmas aúllan a tu alrededor en respuesta. La oscura locura de la cacería te posee por completo al tiempo que gritas, sobre las oscuras copas de los árboles.

Pierdes la noción de cuanto hace que cabalgas pero en un momento el viento amaina y la tenue luz del amanecer surge a tu alrededor. Estás solo de nuevo con Odín. Se vuelve y te mira. Su capucha ensombrece sus rasgos, pero notas que sonríe al tiempo que empieza a cantar:

“Bien has cabalgado / ganaste sabiduría como recompensa / el don de Galdrfadhir el hidromiel mágico, / Canciones sean tu fortaleza / Palabras tus brillantes armas / Para maestría con galdrrnight / bebe ahora de Odhroerir!” Odín te alcanza un cuerno de hidromiel. Lo levantas y bebes de un solo trago, tu cabeza girando con la dulce ebriedad de la poesía que puedes sentir arremolinándose desde las profundidades de tu alma.

Cuando alzas la vista, Odín ha marchado, pero el salvaje éxtasis de su cercanía aun ruge desde el don dentro de ti. Caminas de vuelta para volverá tu cuerpo, con los pies firmemente plantados sobre la tierra, sabiendo que puedes llamar al poder que has alcanzado en cualquier momento mediante la runa ansuz.

RAIDHO

Galdr: *rrrrrrrrrrrr* (una *r* enrollada, como el sonido de un motor arrancando)
Letra: R

Cabalgar forma parte del salón
de cada guerrero
fácil, pero muy duro
para el que se sienta
sobre un poderoso caballo
a lo largo del camino.
Poema Rúnico Anglosajón

(Cabalgar) se dice, es lo peor para los caballos
Reginn forjó la mejor espada.
ONRR

(Cabalgar) es un asiento bendito
y una rápida jornada
y el esfuerzo del caballo.
Poema Rúnico Islandés

Sé un quinto.
Si un enemigo dispara un proyectil
a la hueste, no puede volar tan rápido
que no lo pueda parar
si alcanzo a verlo
Havamal 150

El nombre de esta runa ha sido interpretado como "carro", "carruaje" y "cabalgar", esta muy ligado a las antiguas imágenes indoeuropeas de un caballo tirando de un carro o carruaje portando al sol, y también a la práctica de enterrar a los muertos con caballos, carros y / o barcos. Como runa solar, raidho remarca el ciclo del día, el solarhiringar (anillo del sol). Este anillo fue dividido en una rueda de ocho radios señalando los ocho puntos cardinales y determinado por igual por el ciclo del sol (mediodía, medianoche, etc.) y por el ritmo diario de la vida social (horas de levantarse e ir a la cama, horas de comida, etc.). [1] Cuando se usan medidas solares para regir la vida social, el tiempo siempre es visto como un fenómeno relativo.

La medida legal expresada como la hora en la que el sol se encuentra justo encima del asta de una lanza señala un distinto tiempo "objetivo" en diferentes lugares y estaciones, pero

siempre será el mismo en relación a la duración actual de horas de luz. Raidho no es una runa de medición absoluta sino de relaciones proporcionadas y apropiadas.

Por encima de todo, raidho es una runa de movimiento ordenado –movimiento en el espacio, en el tiempo y la relación entre ambos.

Los conceptos noruegos de dirección y distancia no se basaban en puntos objetivos, sino en el movimiento de la gente entre puntos. El espacio se media en términos de movimiento y tiempo: la principal medida de distancia era lo que se recorría a caballo en un día, lo cual puede variar enormemente en función del terreno pero que de hecho indicaba precisamente las necesidades de espacio/tiempo del trayecto que uno realizaba. [2] Raidho regula los ritmos del movimiento de todas las formas, mezclando lo temporal y espacial con las necesidades de acción personales.

Como runa de medida del tiempo y el espacio, raidho es también la runa de los limites sociales calculados según el desarrollo del calendario y la ubicación física con respecto a otros individuos o comunidades. Los eventos principales del calendario noruego fueron los tres Things que tenían lugar en la mitad estival del año, que se estimaba como la mejor época para impartir justicia y tomar grandes decisiones sociales. El Althing, la más grande asamblea de justicia y gobierno fue también el punto álgido del calculo anual. Era en el curso de esta asamblea donde se discutía y determinaba el calendario anual. Los límites legales eran, como los límites de medida, determinados por el movimiento más que por el espacio objetivo: un hombre que usaba el caballo o el bote de otro sin permiso no había cometido un gran delito hasta que había dejado atrás tres granjas o más en una determinada dirección; un tribunal de destierro tenia que celebrarse como mucho “a un tiro de flecha” de las vallas que rodeaban las tierras del acusado. [3]

Como runa del ritmo y del trayecto, raidho podría ser percibida en el golpear del tambor o los cánticos de la *spakona* (mujer chaman / profeta) o *spamadhr* (hombre chaman / profeta) buscando una visión.

El “caballo” del poema rúnico es tanto fylgja como fetch, de lo que se trata más ampliamente en ehwaz, y el ritmo del trayecto mismo, lo cual, si estas actuando correctamente, te sostendrá por si mismo en todo su desarrollo. Raidho es del mismo modo la runa del viaje final, el viaje de la muerte o el renacimiento del modo que lo hace el sol.

En la esfera personal, raidho te hace consciente tanto de los ritmos del mundo natural y los momentos correctos para actividad ritual y social dado que encaja con los cambios de la naturaleza (la separación entre ambos no existía en la visión germánica del mundo). La línea en el Old Norwegian Rune Rhyme, “Reginn forjo la mejor espada” muestra el poder de la consciencia del momento y ocasión correctos: los fragmentos de la espada de Sigmundr solo podían ser convertidas en un arma de verdadero poder cuando la hora del gran reto de Sigurdhr hubiera llegado.

Raidho puede ser igualmente usada para aportarte la sabiduría para dar el ritmo adecuado a tus esfuerzos y así estar seguro de acabar tu tarea.

Raidho se usa para brindar justicia y armonía como aspectos concernientes a una sociedad; es la runa del juicio de acuerdo con las perspectivas y las circunstancias atenuantes o incriminatorias. Raidho es el alma de la ley al igual que tiwaz es la letra de la ley. También funciona mezclando lo individual con el grupo dentro de los límites normales de la sociedad.

En los rituales, raidho regula las formas, gestos y movimientos de los rituales, especialmente el andar en círculo y el uso de música, danza, golpeteo y números. Debe usarse junto con

ansuz al escribir o leer para un ritual o en el trabajo creativo cuando se necesitan ritmo y proporción.

Raidho puede usarse para protegerte cuando viajas tanto por los mundos del espíritu como por la tierra; debe ser grabado en tu vehiculo para realizar el trayecto rápidamente y sin problemas. Controla todos los tipos de movimiento, como dice el Havamal. Se puede utilizar con el fin de ayudarte en tu propósito.

Una piedra util con raidho es la turquesa, un cuidador tradicional de los viajeros y a la vez, tradicionalmente, utilizada para mejorar la puntería. Puede servir también el jacinto que es también cuidador de los viajeros y se relaciona con el orden social de raidho por, supuestamente, asegurar que el caminante siempre será tratado con la hospitalidad adecuada.

Meditación

Estás sentado silenciosamente con los ojos cerrados. A tu alrededor, oyes un suave y rítmico golpeteo. Al principio crees que son los latidos de tu corazón, pero a la vez que va aumentando de volumen puedes distinguir el batir de un tambor. El sonido crece y crece, atrayendo tu atención sobre él. Cuando abres los ojos, ves que el redoble se ha convertido en el martilleo de los cascos de un caballo y que tú mismo lo cabalgas, un bello corcel castaño. Mirando al suelo ves que tiene ocho patas, y a pesar de ello está bien proporcionado y el golpeteo de sus cascos contra la tierra es perfectamente regular.

El terreno por el que cabalgas es accidentado y rocoso, silencioso en la fría luz grisacea del amanecer. El sol sale mientras cabalgas, moviéndose al mismo paso que tu corcel, de manera que su ubicación en el cielo nunca está ni más cerca ni más lejos de ti.

El día se vuelve calido al tiempo que pasas de las montañas a un campo rocoso en la costa. Puedes ver pequeñas granjas pintorescas en la distancia y gente vestida con túnicas empezando el trabajo diario en los campos.

El caballo te conduce a la orilla del mar, su cabalgar es regular y rítmico sobre la arena húmeda tal como era sobre el camino. Una brisa penetrante sopla desde el océano, levantando el oleaje. Puedes ver un bote que lleva tu mismo trayecto, cabeceando con un ritmo acompasado. Girando desde la orilla, cabalgas por ricos y exuberantes campos. El trigo está alto y empieza a madurar, verde teñido con oro. Al tiempo que te diriges al oeste ves a los granjeros acudiendo a su comida. Una fresca, húmeda brisa sopla desde el mar hacia ti; el bote esta rodeando la curva del terreno, aun siguiendo tu mismo camino y el del sol. Al cabalgar al noroeste el terreno se vuelve más rocoso de nuevo. Percibes cosas deslizándose y moviéndose tras las piedras, cada cierto tiempo una cola negra o una garra se agita ágilmente en una madriguera, pero ninguna de las criaturas escondidas se atreve a aparecer en el camino.

Un viento cortante interfiere la calidez del verano mientras avanzas. El día está empezando a oscurecer, el sol se pone y los granjeros vuelven a sus casas para la cena. Comienzas a sentirte cansado, pero el repicar rítmico de los cascos del caballo te da fuerzas e impulsa adelante.

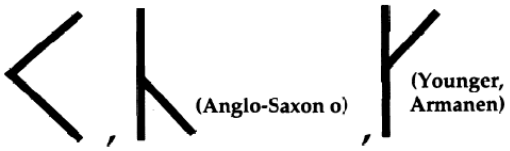
Se oye el aullido del lobo en las montañas, contestado por otro y por otro. Varias formas grisaceas se deslizan por las rocas tras de ti. Los lobos te siguen por el margen del camino, esperando a que tropiece tu caballo. Más allá de los lobos hay otras presencias, turbias

sombras esperando y susurrando. Sus voces se hacen más altas, llamando tu nombre. Oyes en la oscuridad las voces de tus padres y de amigos del pasado suplicando que te vuelvas. Observando fijamente la trémula senda ante ti, guías tu caballo adelante sin volverte ni alterar el ritmo de sus cascos.

Aparecen zarpas a lo largo de los lados del camino como si te quisieran arrastrar. Ves caras retorcidas con ojos verdes que brillan en la oscuridad y centelleantes colmillos afilados mientras miles de presencias sin nombre aúllan y murmuran a tu alrededor. Sabes que si cambias el rumbo o rompes el ritmo estás perdido, inmerso entre la oscura muchedumbre. Una y otra vez cantas el nombre de la runa-camino para protegerte: *raidho, raidho, raidho*. Ante ti ves un débil destello; tu camino te ha conducido en espiral hacia el cielo, de manera que las escarpadas cimas oscuras son sombras en la noche debajo de ti. Las criaturas que merodean empiezan a retirarse al irte acercando a la fuente de luz. Al principio piensas que te diriges al sol; pero al estar lo bastante cerca como para ver a través del resplandor dorado, ves que es un salón de techo plateado sostenido por brillantes columnas de oro desde las que la luz y calidez del verano irradian. Las paredes están abiertas. Adentro ves un hombre de bellos rasgos con pelo y barba dorados, sentado en un elevado trono ante una clara fuente de agua. Sostiene una vara de roble y te hace señas que te acerques. No habla mientras llegas ante él, pero coge agua con su otra mano y la bebe. Haces lo mismo, bajando del caballo y bebiendo de la fuente en silencio.

Este hombre, a quien conoces como Forseti, dios de la honradez, te sonríe y traza la runa raidho sobre tu corazón con la punta de su vara. Señala un segundo sendero desde su salón, que conduce directamente abajo a través de la luz del amanecer. Te inclinas en señal de respeto y agradecimiento y montas tu caballo de nuevo, cabalgando hacia tu cuerpo en la tierra. Cerrando tus ojos, oyes tu propio corazón latiendo. Estas de vuelta en tu propio cuerpo, los pies firmemente plantadoS en la tierra, atesorando el poder de Raidho con la bendición de Forseti.

KENAZ



Galdr: Keh-Keh-Keh (El sonido K es como un golpe, el volumen disminuyendo como el tañido de una campana. El galdr ni se prolonga como el de mayoría de las runas ni se interrumpe como thurisaz, sino que se desvanece hasta un fin natural)

(Antorcha) es para cada persona
conocida por su fuego
es claro y brillante
habitualmente arde
cuando los athlings
reposan en el salón.
Poema Rúnico Anglosajón

(Resentimiento) es la maldición de los niños
La pena hace palidecer a un hombre.
ONRR

(Resentimiento) es la carga de los niños
y un azote
y hogar de carne en descomposición.
Poema Rúnico Islandés

Sé un sexto.
si un enemigo me ataca
con la madera de una raíz joven,
aquel que dice que me odia será herido,
pero yo estaré desarmado.
Havamal 151

La fuente de significado tras kenaz es una de las más profundamente oscuras en el sistema rúnico. Los dos nombres de la runa "antorcha" y "resentimiento, hervir o hinchazón", parecen no guardar ninguna relación entre si. La respuesta a esta aparente dicotomía se puede hallar en las prácticas funerarias de los primeros pueblos germánicos.

En primer lugar el cadáver se guardaba en un montículo abierto y se dejaba descomponer hasta que la carne se había desintegrado hasta el punto en que podía ser fácilmente separada de los huesos y (posiblemente) usada en los ritos de entierro. [1] Esta es la "casa de la carne podrida" a la que se refiere el Old Icelandic Rune Poem. El poema anglosajón, por otro lado, habla del tiempo posterior cuando el fuego había reemplazado a la descomposición como medio de liberar a los huesos de la carne. Ambos significados de kenaz nos hablan de la preparación del cadáver para su entierro en el montículo. En el nivel esotérico, trata acerca de la iniciación en el interior del túmulo, una iniciación expresada en la imagen de un herrero desollando al aspirante en piezas y reforjando sus huesos. El herrero como maestro iniciador es una figura germánica reconocida. Los ecos de este desmembramiento / ritual iniciático pueden ser vistos difusamente en el yacimiento de Volundr (Wayland) en el cual, sin embargo, la costumbre ritual es solo vagamente recordada entre los detalles de la venganza del herrero. La iniciación por fuego es una iniciación en diferentes niveles tanto para el rey como para el chaman, y puede ser vista en esquema en el relato de Volundr y mas claramente en el poema Édico "Grimnismal" en el cual Odín, torturado por el fuego durante nueve noches, canta el conocimiento ritual que le llena de poder y alza a aquel que lo escucha, el joven príncipe Agnarr, al reinado.

Kenaz gobierna la principal habilidad del herrero y todos los trabajos del conocimiento llevados a la práctica. Su funcionamiento es el de purificación seguida por la transformación, como expresa el verso del *Havamal*, relatando cómo la energía de una maldición puede ser transformada para golpear al enemigo y beneficiarse uno mismo.

A pesar de que la iniciación del rey / herrero aparenta ser una función de hombres, los mecanismos del túmulo pertenecen a la diosa de la tierra, originalmente llamada Nerthus y que más tarde se convirtió en Freija, "Dama". Esta diosa gobernó el funcionamiento de la muerte y la fructificación, como se dirá más adelante en Berkano. La runa kenaz muestra el fuego de la sexualidad de Freyja (fehu) conformado por el ingenio y el arte del herrero. Esta

relación está mejor expresada en el relato de Freyja comprando el collar / cinturón Brisingamen (Fuego – collar), nucleo de gran parte de su poder. Freyja vio a cuatro enanos forjando el collar de oro y lo compro al precio de cuatro noches de su amor, lo que equivale a decir que ella les ofreció la ardiente fuerza en la forma de poder sexual con el que ellos fueron capaces de alumbrar el collar en su estado definitivo.

Kenaz es el poder de fehu controlado y usado para dar forma. Es la runa del deshacer para rehacer. Se usa para todas formas de creatividad artística, en la cual la visión, o fuego, descompone el oro en bruto del material terrenal y lo reconforma en la imagen / visión explicada en ente terrestre. Usada por un mago experto, kenaz es la runa que libera al espíritu a los reinos de poder, como se expresa en el Volundr y el Grimnismal.

Kenaz se usa para dominar la energía sexual, a menudo en conjunción con otras runas de fuego. También puede ser invocada para guiar poder emocional a fin de alcanzar un objetivo y conformar los sentimientos de otros.

Estando íntimamente ligada al derecho adquirido de reinar y al túmulo en el que moran los antepasados muertos, kenaz es una de las runas útiles para poner a prueba y alumbrar aquellos poderes que te han sido traspasados ya sea por tus ancestros o por tu ser de vidas anteriores. Este uso esta reflejado en la historia de Ottar, en la cual Freyja hace nombrar a la bruja Hyndla todos los nombres de la línea de Ottar para que su amante pueda recobrar su legítimo poder. Kenaz es la fuente del carisma radiante, ardiendo como una antorcha dentro del verdadero líder, [2] la runa del rey. Como runa del fuego dentro del túmulo, kenaz también se asocia con el dragón o *wyrn*, el espíritu de los funcionamientos oculto de Wyrd,
El lado oscuro de kenaz es la desintegración sin recomposición, o la transformación sin guía, mostrada como enfermedad corrompedora o como tumores y cáncer.

En los rituales kenaz puede ser vista como antorcha o vela, que es un signo del fuego controlado de la voluntad del vitki a través de los reinos en los que está operando.
Usada con otras runas, kenaz ayuda al vitki a conformar su poder y seleccionar los aspectos de su ser a los que quiere invocar.

Las piedras asociadas con kenaz son el silex, la fuente primitiva de trabajo humano y dominio sobre el fuego; ágata de fuego y ópalo de fuego los cuales ayudan en el control y uso del poder sexual y el despertar de la creatividad; y el cuarzo ahumado, también usado con kenaz.

Meditación

Permaneces en el lado norte de un túmulo en la puesta de sol, vestido con una túnica blanca y llevando un escudo redondo y una espada larga. A tu derecha, el cielo resplandece rojizo y dorado alrededor del sol que se pone; a tu izquierda, ya está oscuro. Una estrella brilla luminosa en el azul oscuro sobre ti. Es la estrella del anochecer, la estrella de Freyja. El montículo no es mucho más alto que tú, un montón redondeado de piedras recubierto de gruesa hierba.

Al tiempo que el último rayo de sol desaparece por el horizonte, una entrada oscura aparece ante ti. El agujero en el túmulo es suficiente apenas para arrastrarte por el con el escudo y la espada contra tu cuerpo.

Las piedras delineando el camino son ásperas y frías como la muerte contra tus rodillas desnudas. Al final del largo pasaje ves el resplandor dorado intenso de un fuego. A tu alrededor resuena un siseo como vapor escapándose de un fuelle recalentado.

Al acercarte al final del pasaje, ves que se abre en una gran cámara circular, repleta de toda clase de tesoros dorados preciosamente labrados: copas, brazaletes reluciendo con rubíes y esmeraldas, collares y estatuillas, cada uno destellando a la luz del fuego que parpadea. En el centro del túmulo hay un gran yunque y un horno y los bramidos de una fragua. El enorme río de monedas serpenteando a través de este tesoro se mueve sin descanso y ves que lo que te habían parecido monedas de oro son escamas de un gran dragón que levanta su cabeza y sus ojos brillando con un fuego multicolor. Cauteloso con el poder de los wyrm para encantar, no observas directamente su mirada, sino a su lengua, parecida a una llama moviéndose dentro y fuera de su boca de afilados colmillos.

"¿Quién eres y qué buscas?" te pregunta el dragón con una voz que asemeja el ruido del agua sobre metal fundido.

Sabiendo que no le mencionaras a esta bestia tu verdadero nombre, contestas: "Yo soy Hijo-De-Buena-Familia y busco a la diosa de dorado brillo, conocida portadora del Brisingamen. Apártate, wyrm, o muere por mi espada!"

El dragón retrocede como una enorme serpiente, la luz del fuego brillando en las grandes escamas de su vientre. Hay una mancha oscura del tamaño de tu palma donde dos de las escamas quedan algo separadas en su parte central.

"Huye ahora, mortal, o cae bajo mis llamas!" ruge. Una ráfaga de fuego surge de su garganta, pero te agachas y conduces la espada profundamente a la zona de su costado. Sus contorsiones arrancan el arma de tu mano golpeando con toda la longitud de su serpenteante cuerpo contra las rocas de la cámara. Te agachas junto al yunque tratando de no ser machacado hasta la muerte por los coletazos agónicos del dragón.

Cuando solo unos pocos estremecimientos agitan el cadáver, extraes la espada y le arrancas el corazón, ardiente sangre mana sobre tus manos al tirar del palpitante órgano. Ensartando el corazón en tu espada, lo asas sobre el fuego de la fragua, goterones de sangre derramándose sobre las llamas. El primer bocado de carne quema tu lengua, pero sabes que has de comerlo entero. Sabe a cacería, pero más fuerte y con una dulzura subyacente.

Cuando has tragado el último bocado sientes una terrible llama en tu estómago. Te desvaneces sobre la fragua metálica mientras las llamas rugen a tu alrededor. Ellas queman la carne de tus huesos hasta que tu esqueleto yace sobre el oro. Aun puedes ver y oír; es como si tu alma aun yaciera al lado de los blancos restos de tu cuerpo.

Un enano lisiado viene cojeando desde el oeste. Camina con dos muletas. Al moverse a tu alrededor, puedes ver que su cara esta tiene unas horribles cicatrices de quemaduras y su raída y agujereada túnica esta cubierta de hollín. Sus brazos son musculosos, pero sus nudosos dedos son delicados al recoger tus huesos y depositarlos sobre la fragua. Uno por uno, calienta tus huesos hasta que brillan como hierro candente, después los reforja de nuevo. Sientes cada martillazo, cada contacto con el fuego, el resoplido de los fuelles, pero a pesar de la intensidad de estas sensaciones, no hay dolor. Mientras el herrero te golpea una y otra vez con su gran martillo, su espalda se va quedando mas recta, desvaneciéndose las quemaduras y restos de carbón de su cara, sus piernas se curan, hasta que queda ante ti vistiendo una túnica blanca como un bello elfo con un largo pelo rubio, ojos gris claro y rasgos aristocráticos.

"Salud a Vos, Hijo-De-Buena-Familia!" dice el herrero, y pone una pesada corona de oro en tus manos. En la corona hay labrada la cabeza de un jabalí con ojos de ópalo brillante, hocico dorado y colmillos dispuestos al ataque.

El herrero salta en el aire y se desvanece. Sales de la fragua y te pones en pie, sintiendo una nueva energía circulando por ti al tiempo que miras hacia el lado sur del túmulo.

Una mujer alta aparece ante ti, pelo rojizo ondulando por su espalda, con sus brazos abiertos para abrazarte. Es esbelta, pero sus caderas son hermosamente anchas y sus pechos grandes y plenos. Su cara es asombrosamente bella. Viste sólo un gran collar de anillos de oro conectados por un gran árbol dorado en el centro, con cuatro piedras de ámbar incrustadas. El árbol esta rodeado por cuatro pendientes de ámbar en cada fila, labrados con las figuras de un puerco, un gato, una yegua y una mujer. Reconoces en ella a la diosa Freyja, soberana del túmulo y esposa del rey humano. Te abraza y besa y sientes el dulce fuego de su tacto. Ambos ascendéis a través del techo del túmulo, pasando fácilmente a través de la piedra y la tierra. En lo alto del montículo hay una silla de piedra orientada al este. Freyja te guía hacia ella y te coloca la pesada corona de oro sobre tu cabeza. Mientras el fuego del sol asoma a través del pálido azul y oro del cielo del este, ella vuelve a sumergirse en el túmulo. Te pones en pie y caminas en dirección al sol, fundiéndote lentamente con tu cuerpo terrenal con la sabiduría y poder de la runa de fuego kenaz dentro de ti.

GEBO

Galdr: *geh-geh-geh* (como en *get –ingles-*; una suave repetición cíclica, creciendo suavemente en el sonido *eh-* y disminuyendo del mismo modo)

Letra: G

(Regalo) es para cada hombre
un orgullo y una alabanza
ayuda y mérito
y de cada aventurero sin hogar
es la propiedad y la fortuna
para aquellos que no tienen nada más
Poema Rúnico Anglosajón

El nombre de esta runa ha sido, según los casos, "don", "hospitalidad", "generosidad" y "boda". Tanto el nombre como la forma de esta runa muestran su esencia como encarnación del intercambio igualitario de aquellas energías que, como mostraba fehu, están expuestas en la tierra como riqueza. Para los germanos el acto de dar era muy significativo, siendo también el proceso de intercambio un lazo de lealtad. Un kenning común para un señor era "dador-de-anillo" tratando del deber de un señor de repartir liberalmente su riqueza entre sus seguidores. Por aceptar un regalo, uno comprometía su fidelidad.

Se veía, de hecho, como algo vergonzoso el que un hombre viviera tras una batalla en la que moría su "dador-de anillo" . La rotura de este lazo sagrado esta seguida siempre por el desastre, tal como se ve al final de Beowulf, en el que la muerte del héroe es causada por la cobardía de sus hombres, quienes lo abandonan en su lucha contra el dragón. Widsith, el único que permanece fiel, les reprocha a los otros con los regalos que eran el signo externo de los lazos entre ellos y el Señor. Las palabras de Hjalti en el Bjarkimal muestran el mismo entendimiento:

Con malos vientos así como con los buenos, confía en tu señor,
él, quien no ocultó tesoros para si mismo
sino que nos dio liberalmente plata y oro.
Golpea con las espadas que nos ofreció, y las lanzas
en yelmos que tenías por su mano
haz brillar los escudos que compartió contigo
ganando así honestamente la riqueza que dio.

Gebo también se relaciona con la práctica de sellar alianzas entre los clanes ya sea por matrimonio o por intercambio de rehenes, habitualmente los hijos de los señores quienes eran entonces acogidos por las familias de sus antiguos enemigos y que eran asesinados si se producía traición. Este es el motivo de la presencia de Freyr y Njord entre los Aesir, eran los rehenes que finalizaron la guerra entre los Aesir y los Vanir, siendo sus contrapartidas Aésicas Hoenir y Mimir. Este entendimiento de la lealtad a través del intercambio funciona a todos los niveles, como se describe en el Havamal:

Los amigos deben compartir la alegría
ataviados de armas y ropas
que hacen evidente el uno al otro.
Aquellos que comparten regalos son los amigos más rápidos
cuando las cosas van bien.
Un hombre debe ser siempre amigo de sus amigos,
y dar regalo por regalo, risas por risas,
pero dar mentiras por mentiras…
Aquel que da de buena gana vive la mejor vida
y a menudo tiene penas
pero el imprudente sospecha de todo
y siempre suspira por regalos.

La generosidad de los sabios es una de las virtudes teutónicas principales, ya sea expresado como regalos, como hospitalidad, o como la bendición del sacrificio. La capacidad de dar libremente es la única manera de ganar, no solo la lealtad creada por el acto de dar sino también el poder de hamingja que proviene de la acción correcta. El estricto código de hospitalidad teutón está basado en este entendimiento, tal y como se dice en el poema-runa. El viajero sin hogar confía en este código para obtener la comida y cobijo los cuales, en las heladas tierras del norte, a menudo son la diferencia entre la vida y la muerte, mientras que el anfitrión obtiene la riqueza de hacer lo correcto al igual que el aumento de su reputación.

El escenario del Grimnismal explica las formas de funcionar de Gebo. Odín ha apostado con Frigga si es cierto que el rey Geirrodhr es avaro con sus huéspedes; Frigga avisa al rey

de la aproximación de un brujo malvado y así él pregunta a Odín, quien se niega a hablar, entonces lo ensarta sobre un fuego. Finalmente Agnarr, el hijo de Geirrodhr le ofrece a Odín un cuerno de cerveza, con lo que él replica: "Ocho noches estuve sentado entre el fuego. / Ningún hombre me dio comida salvo Agnarr/ el hijo de Geirrodhr / el solo gobernará la tierra de los Godos. / Hail Agnan! Veratyr te ofrece saludos. / Nunca obtendrás / mejor pago por una sola bebida." [3] El regalo de Odín a Agnarr es el canto de sabiduría mística, la cual, como se describe en la iniciación rey / chamán de kenaz, eleva al sujeto al reinado y libera al trabajador. Odín acaba volviendo el poder negativo de gebo sobre el Rey Geirrodhr, devolviendo mal por mal al hacer que tropiece y muera atravesado por su propia espada, dándole así a Agnarr su herencia.

Gebo gobierna tanto el trabajo religioso de sacrificar a los dioses y el trabajo místico de sacrificarse uno mismo a sí mismo, como Odín hace continuamente en su búsqueda de sabiduría. En el pensamiento teutón, el sacrificio es más que una simple súplica o el pago por favores; en vez de eso el lazo de lealtad que conforma las relaciones entre los héroes individuales y sus dioses. Esto se puede ver claramente en el caso de los héroes odínicos: O Odín actúa contra su héroe para reclamarlo en su batalla final, o el héroe moribundo se marca a si mismo con la punta de una lanza para mostrar que él mismo es un regalo a Odín. Como compensación por los regalos de victoria que Odín les dio en vida, sus héroes devienen miembros de sus tropas de einherjar que lucharán a su lado en Ragnarok.

La sección rúnica del Havamal contiene varias referencias al sacrificio, la más notable es la narración por parte de Odín de su propia ordalía en Yggdrasill.

Sé que colgué de un árbol azotado por el viento
durante nueve noches enteras
herido por lanza, y ofrecido a Odín
yo mismo a mí mismo. [4]
Es mejor no preguntar,
que sacrificar demasiado.
Un regalo siempre busca un regalo. [5]

El sacrificio de Odín en Yggdrasill y la entrega de su ojo por un trago del pozo de Mimir demuestran el sacrificio de él mismo a sí mismo que el vitki debe estar siempre realizando. Esta es una de las raíces de la muerte-iniciación: debes estar siempre preparado a sacrificar tus ideas actuales y tu estado de percepción y existencia por alcanzar una mayor sabiduría. Cada acto demanda algún tipo de pago; no puedes ganar sin experimentar pérdida.

Gebo representa el intercambio inacabable de energías a través del cual todo llega a la existencia. En este aspecto, es la runa de la magia sexual y de la "boda alquímica" en la cual cada uno de los componentes individuales se sacrifica para llegar a crear algo trascendente (ver Dagaz).

Gebo se usa en todos los casos de intercambio igualitario de energías, especialmente aquellos en los que se desea un vínculo. El poder de gebo aporta amistad, lealtad y hospitalidad.

En trabajos negativos, gebo debe usarse para atar a alguien a una obligación indeseada o para devolver mal por mal.

Gebo es la runa más usada en "magia amorosa". Debidamente usada, crea una concepción de la naturaleza balanceada y auto sacrificial del amor entre dos personas.

En los rituales, gebo representa los pagos que siempre deben ser hechos: el regalo de energía o comida hecho a una planta antes de cortarla; la sangre y vida del vitki que da vida a las runas y el hidromiel o cerveza servido en el altar a los dioses.

El valor iniciático de gebo es el "yendo abajo" de Nietzsche –abandonar todo lo que eres por llegar a ser algo más alto, como Odín hizo en Yggdrasill. Puedes ver el funcionamiento de gebo en la historia de Perceval una vez despojada de todos los adornos cristianos. Gebo funciona como moderador con otras runas, especialmente con fehu, la fuerza de la cual enlaza y guía para una riqueza equilibrada, guardando contra la aflicción que viene cuando fehu esta bloqueada o desencaminada.

Las piedras asociadas con gebo son la esmeralda, que es un emblema tradicional de amor y lealtad, y el jade, del que se dice que te abre a la conciencia de la necesidad y los tiempos adecuados para el sacrificio con el fin de sellar tus relaciones con los dioses y otros seres espirituales.

Meditación

Estas sentado a la cabeza de una larga mesa de madera dentro de un gran salón. El pulido asiento de madera es duro y suave debajo de ti; el aire invernal es frío y pleno de olores de pan recién hecho y cerdo. Barbudos guerreros de largo pelo se alinean en los bancos a lo largo de las mesas, hablando y riendo. Sabes que este es tu salón –tú has provisto los grandes asados depositados sobre la mesa y el hidromiel que fluye en corrientes incesantes desde las jarras de las doncellas a los cuernos de tus seguidores.

Sin embargo, hace un cierto frío en el salón y ves a varios hombres poniéndose sus capas y observándote con inquietud. Tu mismo estás empezando a sentirte incómodo de calor, como si un fuego ardiera a tu lado. Hallas que el calor irradia de una gran bolsa a tu lado.
Poniéndote en pie coges la bolsa. Es muy pesada. Tan pesada que los brazos te duelen después de haberla sostenido por unos instantes. Lentamente te pones a caminar a lo largo de la mesa, parando ante cada guerrero y tomando de la bolsa un gran anillo o brazalete de oro para ofrecérselo. Al recibir el regalo, cada guerrero desenfunda su espada o hacha y vuelve el puño hacia ti en señal de lealtad. Mientras pasas por ambos lados de la mesa el salón se caldea y el calor innatural de tu bolsa se va desvaneciendo. Tus animados hombres te vitorean y brindan por ti al pasar, volviendo a sus festejos con redoblado vigor, dedos y brazos con el peso de tu oro. Cuando has obsequiado al último de tus hombres y recibido su lealtad, vuelves a tu lugar a la cabeza de la mesa. Unos golpes resuenan en la lejana puerta y uno de tus guerreros va a abrirla. En la puerta hay un anciano ataviado con una capa oscura hecha trizas, calado hasta los huesos y despeinado por los fuertes vientos de la noche. Uno de sus ojos es una espantosa ruina de tejido cicatrizado, y su barba gris no puede ocultar las marcas de una soga alrededor del cuello. Tu guerrero está a punto de expulsar con rudeza a este viejo pordiosero, pero tú, siempre consciente de las leyes de la hospitalidad, le ordenas que lo deje entrar. Con tus propias manos ofreces al inesperado huésped un plato rebosante de carne, pan y queso y un gran cuerno de tu mejor hidromiel, haciendo sitio para él en el lugar de honor a tu derecha. Come y bebe con un apetito sorprendente para un hombre de su edad, pero siempre hay abundancia de comida y bebida para todos en tu salón. El tiempo ha llegado para ti de hacer sacrificios a los dioses. Detrás de tu asiento hay una grada de piedras apiladas, vidriosas por los muchos fuegos que tú y tus antepasados habéis encendido. En la grada, se halla el gran anillo dorado de prestar juramento, el martillo usado para bendecir el sacrificio,

el reluciente sax, un recipiente de piedra y una ramita de pino seca. Dos de tus hombres conducen el sacrificio: Un gran toro de piel blanca, a través del salón hacia la grada. El anciano te observa cuidadosamente, su único ojo oscuro brillando mientras blandes el martillo sobre la cabeza del toro, cantando: "Santo eres / presente ofrecido con agrado / a los dioses por darnos / y que sea bueno". El tacto del sax en tu mano es frío y suave mientras lo levantas y, con un rápido y seco movimiento, lo deslizas por la garganta del toro. Un chorro de caliente sangre oscura se derrama por el salón y la mesa. La luz de la vida se desvanece en los ojos del animal y se desmorona con un golpe que hace temblar las vigas de la sala. Elevas el recipiente de sangre y la ramita, mojando las agujas en el cuenco y rociando a las ocho direcciones de los vientos, salpicando calientes gotas de bendición sobre los festejantes y sobre las paredes. Hecho esto, derramas la sangre en la grada, que corre y forma charcos en los huecos de la piedra cristalizada. La antorcha se apaga llamando tu atención.

Al alzar la vista observas que estás en el exterior bajo la luz gris del crepúsculo. El hueco lleno de sangre del altar se ha vuelto más profundo y ahora es un pozo de piedra. El anciano permanece en el otro lado, sonriéndote ligeramente. A pesar de su pelo gris y de las cicatrices, no hay nada decrépito en él; permanece derecho, su capa azul oscuro ondeando a su alrededor. "Bien, sabes dar a otros y eres obsequiado de nuevo con el bien. ¿Puedes sacrificarte tú a ti mismo?" Odín pregunta. Un escalofrío te estremece, pero puede ver la franqueza del dios en su único ojo.

"Puedo" contestas, "lo haré".

Odín señala al pozo. "Están la grada y el cuenco".

Mirando al agua oscura del pozo medio lleno, observas lo que parece ser la forma de la runa gebo, pero son solo dos líneas negras contra la oscuridad, aun sin el poder de la vida. Cuando echas de nuevo una mirada, Odín ha marchado. Una lanza corta se apoya contra el pozo allí donde él estaba. La tomas y pruebas la punta con tu pulgar. Es tremendamente afilada, y dejas atrás una fina línea de sangre.

Te inclinas sobre el pozo, poniendo la lanza a un lado de tu garganta. Antes de que puedas inmutarte o retroceder, la insertas de un corte decidido, la hoja está tan afilada que solo sientes un soplo de frío hielo a través de tu garganta. La sangre chorrea más lentamente de lo que hubieras pensado. Al contactar la sangre con gebo, la runa empieza a resplandecer con un rojo brillante a través de la penumbra del crepúsculo. Te desplomas sobre el borde del pozo que se llena rápidamente.

El brillo de la runa aumenta y crece hasta que su forma llena tu campo visual con su poder latiendo a través de tu congelado cuerpo. Algo húmedo toca tus fríos y entumecidos labios, un difuso sabor salobre de sangre. Calor y fuerza entran en ti a través de este contacto. Gebo brilla con fuerza ante ti sobre la superficie del pozo y estas de pie completamente entero, aunque cuando llevas tu mano a la garganta aun puedes notar la marca de la cicatriz.

Vuelve a tu propio cuerpo, con los pies firmemente plantados sobre la tierra sabiendo que el poder de dar y recibir, la fuerza de gebo, estará siempre dentro de ti.

WUNJO

Galdr: wwwwwwwwwww (un profundo zumbido, como una U con los labios casi cerrados.

Letra: *W, V*

(Regocijo) es poseído
por el que tiene pocos problemas
dolor y pesar
y aquel quien tiene para si mismo
bendición y dicha
y fortaleza suficiente.
Poema Rúnico Anglosajón

La runa wunjo, "regocijo", controla la virtud de la jovialidad, la cual es necesaria para el héroe teutón, al igual que la fortaleza o la generosidad. Una mente alegre a pesar de todos los apuros se considera una parte importante del coraje, como Sigurdhr, el más grande de los héroes teutones, cuenta:

Siempre los que no tienen miedo, al contrario de los que están llenos de él
medraran en una lucha.
Estar alegre es mejor que el humor sombrío
ya sea que todo vaya bien o sea malísimo. [1]

Esta alegría muestra claramente la fuerza de voluntad necesaria para resistir todas las penas y miserias de una época mucho más acosada con las privaciones físicas y las amenazas que la nuestra. Para el vitki, es un signo de la capacidad de mantener su entusiasmo por el trabajo a pesar de todas las decepciones, desilusiones, y conflictos asociados con el proceso de aprender magia. Wunjo es la primera runa de la voluntad misma, al igual que la runa de la personalidad equilibrada e integrada. Para alcanzar el objetivo de wunjo, debes ser capaz de amarrar tus penas y tristezas antes de que formen un entramado demasiado grande en tu vida, dado que no debes estar agobiado por muchos problemas con el objetivo de entender como manejarlos cuando surjan.

La última línea del poema runa es especialmente significativa cuando se observa desde el punto de vista germano en general y anglosajón en particular, en la cual la visión del mundo parece mucho más oscura que la que poseen la mayoría de pueblos germánicos. El único lugar donde puedes encontrar felicidad y compañerismo es en el baluarte o byrg del poema runa. Una persona corriente sin "suficiente baluarte" esta condenada a la tristeza, tal como cuenta el poema "El viajero". La vida misma, incluso en los escritos cristianos de Bede,

se compara a un gorrión que se abalanza desde la oscuridad desconocida a la puerta de un salón intentando alcanzar algo de calor y luz, y después vuela de nuevo a la oscuridad tormentosa. La existencia dentro del baluarte significa tanto guardarte del dolor como experimentar la alegría de convivir con tu familia y amigos –la única cura de la soledad, que era un gran sufrimiento para el desterrado. Wunjo es la runa del compañerismo y de los lazos de parentesco, a distinción del "contrato social" de gebo.

Para el vitki, wunjo es la runa que mezcla los diferentes aspectos de tu propio ser en un todo, disipando tensiones y enlazando los distintos aspectos del yo tal como están unidos los parientes en un salón. La referencia a "fortaleza suficiente" insinúa que el vitki nunca esta verdaderamente separado de su nucleo de poder sino que es capaz de conservar su inquebrantable capacidad de perspectiva que es su fuerza a través de todas las pruebas, debido a que no existe ningún espacio en él que pueda estar en peligro de desmoronarse bajo las tensiones.

Wunjo se usa para luchar contra todas las clases de desesperación y tristeza que debilitan el alma, especialmente cuando estos emanan de una trabajo de magia. Es especialmente útil en los casos en que se necesita curación emocional, dado que refuerza y equilibra el yo.

Wunjo es una buena runa para usar en las rupturas entre personas, especialmente entre miembros de la familia y para unir grupos de gente diversa. Es más poderosa si existe una amenaza o un objetivo; suscita la percepción de similitudes y suaviza el malestar que conlleva la falta de familiaridad entre las personas.

En la esfera personal wunjo ayuda a los poderes enlazados del coraje y la alegría y ayuda a tener autoconfianza, mejorando la propia imagen y ofreciendo a la persona un robusto punto de partida desde el que relacionarse con el mundo. Puede usarse también para hacerte agradable y apreciado entre los demás.

El mal aspecto de wunjo son sus capacidades para causar exceso de confianza, complacencia o confianza o afecto hacia un espíritu poco digno de ella. Puede atenuar la conciencia del significado de los problemas y disminuir el estado de alerta. Los poderes que capacitan a esta runa a tratar con la desesperación también la capacitan para calmar la cautela y la sospecha; puede atraer a alguien hacia una persona o objetivo que le causará daño. Wunjo es una buena runa si eres líder de algún tipo, pero el poder que un líder amado tiene sobre sus súbditos puede obrar el bien o el daño. También, unir mágicamente alguien a ti puede ser visto como un tipo de esclavitud, que sin haber alguna buena causa queda fuera de todo derecho.

La esencia de wunjo se muestra en un nivel de la historia de Balder: Frigga obtiene el juramento de todas las cosas (excepto el muérdago) de los Nueve Mundos de que no lo dañaran, atándolas a su clan. Esta protección lleva a los dioses a lanzarle alegremente armas a Balder, un juego que da a Loki la oportunidad de poner una flecha de muérdago en las manos del ciego Hod y así asesinarlo.

Wunjo es positiva para la curación física debido a que mezcla su curación de la mente y el corazón con la capacidad de unir la recuperación de la mente con la del cuerpo. Funciona de manera excelente protegiendo contra las enfermedades contagiosas fortaleciendo el sistema inmunológico a todos los niveles.

Ritualmente wunjo gobierna el uso de esencias, que funcionan como llaves vibratorias para armonizar todos los aspectos del funcionamiento, tanto el uso de humo de incienso como

el de aceites, que protegen y refuerzan al vitki. Tiende a ser más un armonizador pasivo que activo (comparándolo con thurisaz) y el más útil para crear una atmósfera cargada o runas enlazadas para un *taurf* que pretenda obtener efecto a largo plazo.

Las mejores piedras para usar con wunjo son el topacio, proveedor tradicional de alegría, y que protege contra la locura y el pesar, y el cuarzo rosa, del que se dice que abre el corazón y despierta el sentido de la autoestima y capacidad de amar. La kunzita (piedra recientemente descubierta) ha probado también su buen funcionamiento con esta runa.

Meditación

Permaneces afuera de un gran salón por la noche. Un viento cortante pasa a través de tu capa y de la túnica salpicándote la cara con aguanieve y helándote las gotas en la piel. Estas solo y abatido, el agobio de la desesperación es casi un peso físico para ti. Lentamente, sin esperanza, levantas tu mano para golpear la puerta.

Le pesada puerta de roble se abre mostrándote un atisbo de luz y calor. Tu madre te abraza y te conduce adentro, cerrando la puerta tras de ti. Su abrazo aparta el frío de tus huesos y suaviza tu malhumor, llenándote de un sentimiento de confort y bienestar. Toda tu familia esta sentada dentro del salón hablando alegremente. Tu madre te ofrece un cuerno de hidromiel, que te produce una sensación de calidez en la barriga mientras avanzas entre tus familiares, saludándolos con alegría.

Después de un tiempo, sabes que has de marchar de nuevo. Pasas silenciosamente al otro extremo del salón hacia la fría y gélida lluvia nocturna. Aunque el frío es un impacto repentino después del calor de la habitación, el viento no golpea con tanta fuerza como antes, ni la noche parece tan oscura. Mirando hacia tu cuerpo, ves que resplandeces débilmente con una radiación dorada, como si llevaras contigo la calidez del salón. Animado por las siguientes etapas de tu travesía, caminas con energía, incluso silbando un poco.

Las nubes de tormenta empiezan a clarear. Un rayo de luz lunar brilla sobre la carretera, iluminando a la figura oscura que se encuentra directamente en tu camino. Ves que es un hombre en cota de malla, alto y fuerte. Bajo su sombrero de acero pulido, puedes ver que sus rasgos son severos y estrechos, angulosos y grabados con profundas líneas de dolor. Su piel es grisacea, como piedra pálida, y sus ojos son oscuros. Levanta una espada con su mano enfundada en guante de hierro.

“Para”, dice. “Vuelve. No hay esperanza para ti en este camino. Esta es la tierra de los muertos, el reino del polvo, y aquí no permanece nadie que no se haya abandonado al frío, al hielo y a la tristeza. Si tratas de pasar, caerás inmerso en el dolor que traes contigo y nunca te abandonará. Vuelve al salón de los vivos y espera tu hora hasta que la muerte te traiga aquí para siempre.”

“No temo ni al dolor ni a la muerte; la alegría es la fortaleza de mi bravura, respondes apartándote y desenvainando la espada.” Lucháis, los aceros chocando con dureza a la luz de la luna. El guerrero del dolor te golpea una y otra vez. El hielo parece fluir a través de ti, apesadumbrando tu corazón y tus miembros con una tristeza que debilita tu fuerza.

Te preguntas si vale la pena luchar, pero recuerdas como la luz en ti te protegía de la fría noche. Te fuerzas a sonreír, después a reír abiertamente a través de tu respiración a la vez que luchas y la fuerza vuelve a ti. Una luz dorada brilla claramente a tu alrededor al tiempo que empujas al guerrero de vuelta al lugar del camino donde lo encontraste, de un golpe lo desarmas y pasas tu espada por su garganta. Cae, silenciosamente, su cuerpo fundiéndose en

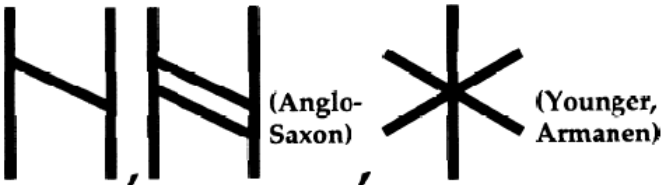
una niebla fría y gris. Empiezas a caminar. No pasa mucho que el guerrero viene tras de ti de nuevo. "Para" dice. "Vuélvete". Sabiendo que lo puedes vencer, saltas hacia él antes de que pueda finalizar de hablar y le clavas tu espada en la cota de malla atravesándole el corazón. vuelves al camino, caminando con agilidad a través de la niebla que no hace más que enfriar tus pies y pantorrillas por un momento, como un inesperado charco de agua helada. La tercera vez que aparece amenazador en tu camino, caminas directamente a través de él, no sintiendo otra cosa que un escalofrío. Das una zancada audaz, alegre sabiendo que puedes plantar cara a cualquiera de los miedos presentes en este lugar de tristeza.

No ha pasado mucho tiempo y el sol amanece en una tierra muy diferente. Las suaves colinas son verdes y lozanas, sembrado de las pequeñas flores blancas de las fresas salvajes. Al subir a una de las colinas, oyes risas y gritos. Al descender ves a un apuesto joven que brilla con luz dorada de pie en el centro de un círculo de flechas caídas, cuchillos, lanzas y piedras, con la cabeza inclinada hacia atrás de la risa. Los nobles de su alrededor le lanzan diferentes armas, pero estas tocan la luz que lo rodea y caen inermes al suelo.

Una mujer, bella y alta, ataviada con un vestido azul oscuro con ondulantes bordados de plata se para y te mira con dulzura. Su negro pelo de plateadas mechas forma una corona de trenzas alrededor de su cabeza. Aunque no viste nada que distinga su rango te inclinas en señal de respeto al acercarte a saludarla. No expresas tu curiosidad, pero sientes que sus profundos ojos azules miran directamente a tus pensamientos. Te dice que es Frigg, esposa de Odín. El joven resplandeciente es su hijo Balder, que no puede ser herido debido a que todas las cosas en el mundo que pudiera causarle algún daño han jurado no dañarlo, como si fueran parte de su clan. Mirando al brillante dios, sientes un profundo sentimiento de alivio sabiendo que él, la personificación de la alegría, están tan bien protegidos; pero también sientes una tenue punzada de cautela en tu nuca, y te preguntas si es realmente sabio tentar el encanto por pura diversión.

Balder alza los ojos para mirarte y levanta una mano para parar el juego por un momento haciéndote señas. Vas hacia él y te saludo como a un primo, abrazándote y trazando la runa wunjo sobre tu corazón. Te llena una poderosa ola de alegría y fuerza, y notas la luz en ti interior haciéndose más clara con su bendición. Desearías quedarte con él más tiempo, pero sabes que debes retornar a tu cuerpo terrenal ahora. Eso haces, con los pies firmemente plantados sobre la tierra, sabiendo que la luz de wunjo esta siempre dentro de ti, fortaleciendo tu corazón y voluntad, e impidiendo al mal que te ciegue.

HAGALAZ



Galdr: *hhhhhhhhhh*
Letra: h

(Granizo) es el más blanco de los granos,
viene de alto en el cielo
ráfagas de viento lo arrojan
después vuelve al agua.
Poema Rúnico Anglosajón

(Granizo) es el más frío de los granos
Cristo (Hroptr = el Oculto = Odín)
dio forma al mundo en los tiempos antiguos.
ONRR

(Granizo) es un frío grano,
y el chubasco de ventisca
y la enfermedad de las serpientes
Poema Rúnico Islandés

Si veo un fuego
alto en el salón alrededor de mis compañeros de mesa,
Puedo ayudarlos recitando el hechizo.
Havamal 152

La runa hagalaz, "piedra de granizo", muestra la llovizna moldeadora de uruz congelada en una forma sólida: el patrón en vez de la fuerza moldeadora. Se ha hablado siempre como un "grano frío"; esto muestra la semilla-patrón de formación contenida en esta runa. Esta es la runa del cristal primal que conserva la misma relación al patrón global del ser que el ADN de una única célula al de la forma ideal (inalterada) del cuerpo. La referencia en el Anglo-Saxon rune Poem, "después se convierte en agua", explica la relación entre hagalaz y uruz, el proyecto esencial y la fuerza que trabaja incansable para sacarlo adelante, Ymir y Audhumbla. Uno se ha de dar cuenta de que el modelo vertical de cosmos nórdico esta modelado en la forma exacta de la runa en el Younger Futhark, el glifo literal de la forma cristalina.

Hagalaz representa la estructura inalterable o el patrón establecido de los nueve mundos en Yggdrasill a través del cual todos los espíritus vivientes se mueven y a través del cual las energías rúnicas fluyen –la unidad de lo "orgánico" y lo "inorgánico". Puedes ver esta relación observando un cristal de cuarzo, simétrico por naturaleza o que ha sido tallado de forma hexagonal. Con esta pista, puedes ver la forma joven (Younger Futhark) de hagalaz

dentro del granizo sólido, un símbolo que contiene todas las otras runas y que continuó siendo usado como un poderoso signo hex incluso en los asentamientos americanos de Pensilvana Dutch (alemanes). [2] El cristal es útil para entender este aspecto de hagalaz si meditas en la relación entre la ordenada e inmutable forma del cristal y las energías que uno puede guiar a fluir a través de él. Hagalaz es un gran controlador y centrador de energías, como se explica en el Havamal, donde se habla de ella como una runa con la que controlar el potente poder activo del fuego puro.

El uso de cristales en magia rúnica, a pesar de no formar parte de la tradición germana, puede ser, sin embargo, una potente adición a ella, como se muestra mediante la runa hagalaz. La palabra original "crystal" proviene del griego *krystallo*, significando hielo, un término muy próximo al nombre de la runa "granizo". Usando un cristal de cuarzo en trabajos rúnicos puede tener el efecto de potenciar esta runa a través la plenitud de hagalaz y sacarlo a la luz en los Nueve Mundos (nueve, el número de esta runa, siendo también el número de lo completo y alumbrado a su plenitud). En este escenario el vitki imaginativo puede encontrar infinitos usos al cristal en los trabajos rúnicos. La piedra naturalmente simétrica es lo mejor, después, una piedra tallada con simetría por una máquina. Los cristales asimétricos son menos efectivos en este contexto y a veces ocasionan resultados impredecibles. Para hagalaz, la forma del cristal es muy importante.

Hagalaz, siendo la runa de la estructura perfecta e inalterada, es una poderosa runa de protección cuando se usa contra fuerzas entrópicas (disgregadoras), como indica la línea "la enfermedad de las serpientes" en el Old Icelandic Rune Poem. Esta línea se refiere a las encarnaciones de veneno que roen incansables las raíces del árbol del Mundo; esto es, de aquello que intenta derrumbar la estructura que simboliza el orden necesario para la conservación de la vida. Esta runa es más efectiva como runa de protección cuando se usa en un edificio, como se ha sido tradicional por cientos de años.

El principal efecto de Hagalaz en la vida individual es llevarte hacia lo unidad con el patrón universal, que a menudo aparece como una poderosa y aparentemente malvada fractura de la vida diaria. La referencia del Anglo-Saxon Rune Poem muestra este proceso de rotura y reconstrucción de acuerdo a la semilla del modelo (hagalaz) a través de los poderes formadores del agua (uruz).

Por encima de todo, hagalaz es la runa de la conclusión y del traer a la luz. Puede ser visto, en un sentido, como la forma pasiva de thurisaz, y en otro como su antítesis. Thurisaz mezcla fuego y hielo para crear la fuerza que rompe la forma; hagalaz usa hielo y fuego para crear la forma que contiene y guía la fuerza. Thurisaz es activa, mas al modo del fuego; hagalaz en inamovible, mas al modo del hielo. Hay aspectos del ser de ambos que son destructivos o disruptivos a fin de regenerar y ambos están asociados con Ymir-thurisaz en que Ymir es el proto-jotun de fuerza y energía ciegas, padre (y madre) de toda la raza de los thurses. Es interesante señalar que el cristal terminado tiene tanto la forma de hagalaz como de thurisaz –hagalaz en el modelo y thurisaz en la punta, conduciendo las fuerzas de todas las caras juntas y enfocándolas.

Usada con otras runas, hagalaz las conduce a su completa expresión a todos los niveles. Debes recordar que nueve es el número germánico de poder más importante. Hagalaz puede ser visto como el equivalente del hexagrama de la magia occidental tradicional, que a su vez representa la estructura unificada del universo.

Meditación

Permaneces de pie en el centro de un pequeño cristal hexagonal, rodeado por una estructura de seis radios que rodea todo el cristal, el cual es rígido, transparente y frío como el hielo. Ves que puedes moverte fácilmente a voluntad dentro de este modelo, aunque no lo puedes alterar; y, de hecho, temes probarlo, pensando que si causas una rotura en el cristal todo se desmoronará, quedándote en la oscuridad exterior.

Tu cristal empieza a crecer lentamente, los relucientes muros alejándose progresivamente, destellando tenues desde el helado patrón interior mientras se va estirando más y más por encima de tu cabeza. El suelo a tus pies se convierte en tierra del que emerge un campo de trigo a tu alrededor. Ahora pareces estar ubicado en Midgardhr al final del verano, vestido con una simple túnica marrón de granjero. El trigo empieza a volverse dorado; parece ser una muy buena cosecha. Sabes que este campo es todo tu sustento y eres feliz de que esté madurando tan bien.

Mientras caminas a través de las hileras de grano, arrancando una espiga acá y allá, sientes el frío de una sombra pasando por delante del sol. Mirando arriba, ves las nubes acercarse rápidamente, enormes montañas de niebla azul grisaceo navegando a través del cielo hacia ti. No te preocupas por la proximidad de la tormenta; tu trigo necesita agua y este es el momento para ello. Puedes ver el borde principal de la tormenta atravesando los campos como una cortina y oyes las gruesas gotas de lluvia golpeando contra la tierra. De repente, al llegar a tu propio cultivo, el golpear de la lluvia se vuelve más alto y seco y la cortina gris se vuelve de un blanco brillante. Gritas con ira y desesperación cuando la tormenta de granizo golpea el grano sin piedad, sin dejar una sola espiga en pie; debes cubrir tu propia cabeza contra la lluvia de cristales de hielo que cae.

Tan súbitamente como empezó, la tormenta de granizo acaba, las nubes desvaneciéndose y el sol brillando en los montículos de hielo blanco entre las arruinadas hileras de tu campo de trigo. Caminas a través preguntándote hasta que punto ha sido perjudicial; parece que nada puede salvarse de la cosecha de este año.

Al caminar oyes un tenue silbido y ves vapor emergiendo a unos metros. Observas algo moviéndose bajo un montón de granizo, el vapor soplando entre las piedras en una estela que va haciéndose más y más débil. Cuando el movimiento ha cesado por completo, solo permanece un poco de hielo fundido sobre el suelo, con cuidado apartas el grupo de piedras de granizo con la bota. Debajo yace una maraña de víboras congeladas, sus brillantes, venenosos colmillos abiertos con rabia. El suelo debajo de ellas esta negro y descolorido del veneno; puedes ver el trigo estropeado empezando a pudrirse en un amplio círculo alrededor del nido de serpientes. Te das cuenta de que aunque el granizo ha aniquilado la cosecha de este año, también te ha salvado del grano envenenado y de la pérdida certera de tu campo si las serpientes hubieran continuando royendo sus raíces.

Das una patada a la maraña de serpientes para asegurarte que están realmente muertas. Sus helados cadáveres se parten fácilmente bajo tu bota. La cabeza de una rueda cerca de tus pies con los colmillos vueltos hacia arriba; ves que agarra un pequeño cristal hexagonal en sus fauces. Con cuidado curioseas el cristal, dándole la vuelta para intentar observar dentro de él. Las paredes son hielo lechoso; se deshace en tu mano, dejando solo una pequeña baya dentro. Mirándola, ves la fantasmal imagen de hojas puntiagudas, bayas escarlata y la basta corteza de un gran tejo.

.

Caminas hacia el centro de tu campo viendo como, al deshacerse el hielo, pequeños brotes están empezando a brotar a través de la vivificadora agua. Te agachas y plantas la baya en el nutriente fango. Al ponerte en pie, te das cuenta de que estas al pie de un gran tejo, sus raíces extendiéndose lejos de ti y las ramas mucho, mucho más lejos de lo que puedes ver. Permaneces en el medio de este entorno, observando el pequeño cristal hexagonal que yace como una semilla en la baya de la que el árbol ha crecido, sabiendo que el patrón es uno y el mismo.

Lentamente, vuelves a tu cuerpo, con los pies firmemente plantados sobre la tierra y con la imagen del cristal aun en tu mente, sabiendo que el poder de alumbrar a la existencia y que el patrón de toda esta existencia esta siempre abierto a ti a través de la runa hagalaz.

NAUTHIZ

Galdr: nnnnnnnnnnn

Letra: N

(La necesidad) oprime el pecho.
Aunque para los hijos de los hombres,
sin embargo,
a menudo se convierte en ayuda y salvación
si hacen caso a tiempo
Poema Rúnico Anglosajón

(La necesidad) convierte una situación difícil
en desnuda congelación en la escarcha.
ONRR

(La necesidad) es el dolor para la sierva
y una dura condición en la que estar
y trabajo laborioso
Poema Rúnico Islandés

Sé un octavo. Es útil par todos aquellos que lo saben.
Siempre que el odio estalle entre los hijos de los guerreros,
soy capaz de sofocarlo.
Havamal 153

La forma de la runa nauthiz recuerda el arco usado primitivamente para encender el fuego ritual sin necesidad de silex. Este ritual era usado por lo general cuando una enfermedad había sobrevenido para el ganado de un clan o pueblo. El líder de la gente lo prendía (habitualmente también era el *godhi* o sacerdote en los tiempos paganos) y el ganado era conducido a través del humo. El significado mágico de este acto es que la energía extra necesitada para prender el fuego por medio del arco supliría la energía suplementaria necesaria para forzar la expulsión de la enfermedad y limpiar el ganado.

Nauthiz es la prueba y el sufrimiento que aporta la fuerza mágica oculta de fehu. Es el fuego autogenerado prendido en tiempo de gran necesidad. Nauthiz representa la liberación de energía potencial a todos los niveles.

Esta runa es la fuerza de fricción y resistencia que construye la fuerza y voluntad individuales. Su modo de ser se describe mejor en los dichos, "Cada batalla no te mata, te hace más fuerte" y "Sin dolor, no hay ganancia"- Notarás que la forma recuerda a la de gebo con una línea derecha y la otra biselada. Esta runa, como gebo, personifica la necesidad de sacrificio para obtener resultados; de todas formas, a diferencia de la otra, no es una runa de interacción mutua, sino del sacrificio de uno mismo, sacrificio en el cual toda la energía se guía en una senda –el poder del desequilibrio, como opuesto al equilibrio de gebo.

En el cuerpo terrenal, nauthiz se muestra como el fenómeno conocido como "fuerza histérica": la súbita explosión de adrenalina que convierte a gente normal en capaz de hechos asombrosos en circunstancias desesperadas y que es uno de los componentes del poder bersekr. Mágicamente, es la runa que aporta fuerza no solo para enfrentar pruebas sino también para vencerlas. Es más efectivo cuando estás trabajando contra lo que ya ha sido escrito en el Pozo de Urdhr, como puede claramente ser visto en los numerosos trabajos de Odín para vencer la condena de Ragnarok asegurándose que un nuevo e incluso mejor mundo emerja después de la derrota. La palabra *Wyrd* o *Urdhr* proviene de una raíz que significa "girar"; el arco de encender el fuego es la contravuelta que funciona a necesidad contra las vueltas de Wyrd.

Nauthiz rige la habilidad para guiar el gran poder de frustración sexual deliberada (en oposición a la expresión sexual guiada de kenaz)

Nauthiz es en esencia una runa de vencer en todos los sentidos. En su habilidad para tratar con trabajos perjudiciales de Wyrd, también es una runa de contramaleficios, como se describe en el Sigrdrifumal donde la valkyrja Sigrdrifa ofrece a Sigurth un secreto aviso acerca del trago encantado de cerveza que está a punto de encarar, el cual, forzándolo a enamorarse de Guthrun y traicionar a Sigrdrifa (Brynhild) lo llevará a la muerte. Nauthiz puede volver a escribir tanto lo que ya ha sido escrito por las nornas como lo que ha sido escrito por otros seres, si sabes cuándo usarlo.

Nauthiz representa el poder para tratar con todo tipo de factores de estrés, como se describe en el Havamal.

En la esfera personal, puede ser invocado para fortalecerse, a necesidad y convertir mal en bien. Al igual que explosiones súbitas de un gran poder corporal, Nauthiz aporta explosiones súbitas de inspiración creativa; el cliché "la necesidad es la madre de la invención" lo explica bien. Es la runa que hace aflorar en toda su amplitud tu potencia interior cuando más se necesita. Igualmente ayuda en el crecimiento de tu autodisciplina. Es la runa de la tensión interna que tanto puede ser que te conduzca a la grandeza como a una muerte temprana, a veces ambas cosas. Puede causar compulsividad y obsesión.

Lo malo y lo bueno del funcionamiento de nauthiz está tan mezclado que apenas puedes usar un aspecto sin el otro. Cuando se usa sobre otra persona, puede aportarle la fortaleza suficiente para endurecer frente al sufrimiento o duras pruebas que enseñan a esta persona una importante lección y, en última instancia la fortalecen. De todas formas, ya sea que el estrés causado por nauthiz finalice destruyendo o empobreciendo, todo depende de la fortaleza interior, oculta de dicha persona.

Ritualmente, nauthiz es la runa de limpieza y expulsión por medio del fuego, especialmente el fuego ritual y el humo. Cuando se mezcla con otras runas, nauthiz puede ser invocada en su aspecto como la runa de los contrahechizos y reescribir el orlög ya escrito, en especial cuando se realizan lecturas rúnicas antes y después de cada trabajo rúnico.

Nauthiz desarrolla tanto la voluntad como la autosuficiencia del vitki. Las circunstancias duras que aporta deben ser encaradas solamente con tu propio poder y solo el fuego autogenerado puede vencerlas. Nauthiz es la runa de la prueba y la experimentación.

La piedra adecuada para Nauthiz es el cristal de obsidiana endurecida por un fuego intenso y moldeada en forma de arma con un afilado y doloroso filo de necesidad. Se dice de la obsidiana que te pone a prueba psicológicamente y muestra tus propios fallos y los sufrimientos que se han de llevar a cabo para superarlos.

Meditación

Te pones en cuclillas sobre la hierba muerta en la ladera de una montaña, por la noche, hambriento y solo. Un viento helado se desliza desde la cima penetrando en tu túnica de lana como si estuvieras desnudo, helándote hasta los huesos. La luna menguante hace brillar las manchas de escarcha sobre los jirones de hierba seca de alrededor y muestra el vaho de tu respiración en pequeñas nubes de aire helado. Tus vacas se arremolinan cerca de ti. Son delgadas, de desaliñado pelaje y la mayoría de ellas tienen turbios ojos y evidentes marcas de enfermedad. Echándote la capucha para parar el viento, agarras un pedazo de madera de haya en el que hay un pequeño agujero, un pequeño saco y un varilla de madera. Poniendo uno de sus extremos en el agujero, lo giras con rapidez una y otra vez con el arco. Tus manos enseguida se cansan, pero insistes mientras giras el arco más y más rápido. Lentamente, el ejercicio empieza a calentarte. Tus jadeos salen pesadamente de la garganta formando nubes de niebla, pero el hambre y el miedo te mantienen en marcha. Sabes que si no puedes encender el fuego, antes de que la mayoría del ganado haya muerto, pasaras hambre este invierno. Estas empezando a sudar, los músculos tiemblan cansados. Cierras los ojos y sigues perforando, forzando a tus brazos con denuedo a moverse más rápido. No paras hasta que notas una emanación súbita de calor bajo tus manos y ves el carboncito ardiendo. Alimentas el fuego poco a poco, con astillas, poniendo unas pocas hojas de hierba muerta de la que marcha la escarcha al sentir el calor, después pones unas ramitas. Poco a poco, alimentas el fuego hasta que no necesitas protegerlo más del viento con tu capa.

El viento del norte sopla el negro humo de tu hoguera. Conduces tus vacas atravesando lentamente el humo, una por una. Aun están delgadas después de hacerlo, sus pelajes aun ásperos y mate, pero sus males se han ido y sus ojos se han aclarado.

De repente oyes un rumor ensordecedor sobre ti. Una lluvia de rocas avanza por la ladera de la montaña hacia ti, piedras más grandes que un hombre cayendo y arrastrando un torrente de tierra con ellas. Corres tan rápido como puedes, apresurándote en un intento desesperado de escapar. Con un poderoso estallido de velocidad te lanzas más allá de la avalancha, pero una de las grandes rocas, golpea uno de los peñascos que sobresalen y se dirige a ti. Tu cuerpo parece estallar en una intensa fracción de segundo. Cuando tu vista se aclara y puedes volver a mirar, ves la roca yacer a más de 10 metros de ti, partida en dos trozos. Sorprendido, caminas hacia ella para observar. El humo emerge de los bordes rotos; está demasiado caliente para tocarlo.

Una roca más grande está a su lado, apartada de su lugar por tu poderoso golpe. En el lugar donde había estado hay una oscura caverna, en la ladera de la montaña. Cuando miras a la abertura observas que no está totalmente oscura; un tenue fuego resplandece en sus muros.

Caminas hacia dentro y caminas por el túnel. Llegas a una cámara llena de retorcidas raíces de árboles y serpientes deslizándose entre ellas, royéndolas, el veneno de sus fauces abre agujeros aquí y allá en las raíces. Con cautela sigues tu camino. Las serpientes te ignoran, retorciéndose, no hay ojos en sus cabezas. Pasada esta cámara se halla un corto pasaje que dirige a un pozo de burbujeante agua, a los pies de un gran y oscuro árbol de hoja perenne. Tres mujeres permanecen sentadas girando una rueda medio escondida en el tronco del árbol a la que sumergen en el agua del pozo. Visten túnicas oscuras que ocultan sus caras. No hablan. Sabes que estás junto a las Nornas en el Pozo de Urdhr. Giran el wyrd de los mundos, moldeando las ramas y raíces de Yggdrasill. Te parece como si el interminable girar de la rueda frotara contra tu propia piel, llenándote de dolor y frustración y del quemazón de la ardiente fricción.

Estás a punto de gritar cuando sientes que alguien te toca el hombro. Volviéndote, ves a tu espalda un alto y poderoso hombre sobre un caballo. Viste de verde intenso, como la vegetación del bosque, su cara ensombrecida por la capucha de su túnica. No habla pero sientes el calor que emana de él al coger una de las raíces que está retorcida sobre sí misma y la gira hasta dejarla de nuevo completamente bien.

Mirando hacia allí, sientes como si miraras desde una gran altura. Resplandecientes hombres y mujeres luchan con criaturas de oscuridad, fuego y piedra en una vasta llanura. Una gigantesca serpiente se retuerce en ella, dejando un amplísimo surco allí donde pasa. Al otro lado un lobo grande como una montaña ruge, ríos de escarcha surgen de sus fauces.

Ves a Odín montando a Sleipnir cabalgando hacia el lobo, su túnica azul oscuro revoloteando tras él. El lobo Fenris da un bandazo, sus fauces se cierran sobre Allfather.

Tras Odín cabalga el silencioso hombre que te dio la raíz: Vidar, hijo de Odín, que avanza para vengar la muerte de su padre. Salta de su caballo y corre hacia el lobo. Las grandes mandíbulas de Fenris se abren de nuevo; parece que Vidar ha ido hacia la muerte en la garganta del lobo, pero un súbito estallido de luz explota desde su enorme cabeza. Vidar da un paso atrás. Su explosión de fuerza ha hecho estallar a Fenris en pedazos. Una potente ráfaga de viento sopla desde el desgarrado cadáver del lobo, haciendo ondear la capucha y el pelo de Vidar como si estuviera en el centro de una tormenta.

La visión se desvanece y Vidar ya no está. Echas un vistazo a las Nornas que giran la rueda en silencio preguntándote si el girar del *weird* de Odín acabará verdaderamente en el Ragnarok.

Vuelves a tu propio cuerpo con la raíz, con los pies firmemente plantados sobre el suelo sabiendo el poder dentro de ti que puedes alcanzar cuando lo necesites a través de Nauthiz.

ISA

Galdr: issiisiissii (cantado en un tono continuo, sin ondulaciones, estrictamente enfocado, definido y alto)

(Hielo) es muy frío
y sumamente deslizante
brilla, claro como el cristal
muy parecido a gemas,
un suelo hecho de escarcha
es bello de ver.
Poema Rúnico Anglosajón

(Hielo) lo denominamos puente amplio
el ciego necesita ser conducido.
ONRR

(Hielo) es la corteza del rió
y el tejado de las olas
y un peligro para los videntes
Poema Rúnico Islandés

Este noveno sé si necesita aquí hallarse
para proteger un barco en la tempestad,
calmo el viento y también las olas,
y por entero tranquilizo el mar.
Havamal 155

La runa isa, hielo es la runa elemental de Niflheimr. Así como el ser del fuego es energía, expansión, movimiento, pasión y cambio, el ser del hielo es solidez, contracción, quietud, calma y inmutabilidad. Aunque Niflheimr contiene la materia primigenia de la vida de levadura y la materia mortal de veneno, estos no pueden provenir directamente del hielo; deben ser primero mezclado en las agitadas aguas de Hvergelmir.

El hielo elemental muestra inmovilidad completa, lo que en su última expresión es antimateria, puesto que sin el movimiento que mantiene los componentes del átomo unidos habría una desintegración completa. De todas formas, así como el hielo funciona en Midgardhr junto con el fuego, lo cual es así en todas las cosas en alguna medida, es simplemente la fuerza que hace más lenta la energía y produce solidificación, concentración y densidad. Al igual que la runa fehu personifica calidez, fructificación, fuerza vital y conflicto así la runa isa encarna frío, aridez, muerte y paz inmóvil. La referencia al "puente ancho" en la Old Norwegian Rune Rhyme, parece ser una referencia a un río cubierto de hielo, lo cual lo convierte en un puente muy ancho. Visto dentro de la forma de los Nueve Mundos, habla del puente a Hel, la segunda línea siendo tal vez una referencia al ciego Hodr.

No debes olvidar lo cerca que Niflheimr, el reino de hielo, y Hel están unidos en la mente nórdica- para alcanzar el reino de Hel debes disminuir tu nivel vibracional; este puente es ancho debido a que es fácil de hacer y es, de hecho, el camino habitual del alma después de la muerte. Esto puede ser tal vez vuelto en contra de las llamas purificadoras (vibración intensa) del estrecho puente Bifrost.

Isa, la runa "I", es también la fuerza del ego, y es también un puente en el sentido que provee un pasaje seguro a través de las aguas turbulentas (laguz) de la iniciación –tanto por que protege al ego de la disolución centrando con fuerza la concentración del vitki y guardándolo contra la tensión que conlleva, como porque provee un asidero mental seguro al viajar a través del oscuro abismo. La línea del poema runa "un peligro para los videntes" muestra los peligros de escoger viajar por este camino antes de estar preparado. El hielo de tu ego puede parecer fuerte y grueso, pero a menudo es sorprendentemente quebradizo y delgado debajo de la superficie brillante, y si has permitido a tu ego el decepcionarte acerca de tu habilidad mental y mágica, el puente de hielo se romperá. En el mejor de los casos, has de pisar con sumo cuidado; el poder de isa es, de hecho, "tremendamente resbaladizo", y cualquier fisura en el hielo de tu concentración te lanzaría a las olas de abajo.

Isa es la antitesis de fehu en todos los sentidos. Puede ser usada en trabajos de mal para aportar esterilidad, para interferir con la prosperidad, y para causar depresión y falta de voluntad de actuar. Al igual que fehu es la runa de la energía y el movimiento, isa es la runa de las ataduras. Puede usarse para dar miedo al enfrentamiento y causar parálisis u obsesión; funciona para prevenir o detener el movimiento, tanto de crecimiento como de desintegración. Como runa de control, isa no debe ser puesta en contacto directo con fehu excepto guiada por los poderes de thurisaz y hagalaz. Tal y como se describe en el Havamal, isa es una "runa de mar": los poderes rebeldes que son mejores de calmar y guiar son aquellos vistos como aguas o vientos salvajes, como la fuerza de las circunstancias agitadas o la confusión.

En la esfera personal, isa se puede usar para fortalecer los poderes de concentración y estabilizar la personalidad. Ha de tomarse cuidado, de todas formas, de que no te vuelva a ti o a otro deprimido u obsesivo. Isa funciona calmando la histeria, la hiperactividad y la falta de descanso. En la parte de su ser que forma parte de Hel y del hielo mortal, isa se usa a menudo en magia de venganza o defensa.

En los rituales, isa personifica la voluntad inquebrantable y la concentración del mago. Isa puede usarse para paralizar el dolor del corazón o el cuerpo.

Junto a otras runas, isa se puede usar para unir o blindar una runa de otra para evitar que interactúen entre ellas, aunque hacer un taufr separado es más simple y efectivo.

Las piedras que funcionan bien con algunos aspectos de isa son el diamante herkimer, del que se dice que atesora pensamientos y energías, y el sílice que es calmante y atenuador, particularmente de los problemas femeninos.

Meditación

Es de noche. La pálida luna creciente derrama una blanca luz sobre el suelo cubierto de nieve. Te hallas junto a la orilla de un enorme, potentemente tumultuoso río oscuro, sus aguas salvajes mezcladas con blanca espuma y pedazos de hielo. Un potente viento gélido sopla sobre ti, entumeciendo tu cara y tus manos. Sientes que necesitas cruzar al otro lado del

río. Es como si estuvieras limitado a un camino que pasa a través de él, pero es demasiado ancho y sus heladas aguas demasiado profundas y veloces para siquiera pensar vadearlo.

Te acercas a la orilla, tus botas dejan profundas huellas en la nieve. Al acercarte al agua oyes un chisporroteo muy nítido y sientes tus pisadas ladeandose debajo de ti. Tratas de abrirte paso, pero la gruesa cubierta de hielo sobre el borde del río ya se ha roto arrojándote de cara sobre uno de los trozos más grandes. Te aferras a tu trozo de hielo, abrazándote fuertemente a su frío entumecedor. Se inclina rápidamente de un lado a otro, mientras las negras aguas giran y giran arrastrándote de manera imparable corriente abajo y amenazándote con lanzarte al río en cualquier momento. Lentamente, moviendo un brazo o pierna cada pocos segundos para equilibrarte, te desplazas hasta situarte en el centro de tu pedazo de hielo, el cual, equilibrado, ya no se tambalea de forma tan alarmante. Ahora observas que toda la nieve sólida sobre la orilla se ha convertido en un techo de escarcha sobre el ancho mar oscuro. Cuidadosamente, concentrándote en cada movimiento para evitar inclinar el hielo o deslizarte, te levantas y te pones en pie en la postura de isa, pies juntos y brazos sobre tu cabeza, sintiendo la quietud de la runa viniendo a ti como una protección contra el viento.

Cuando abres tus ojos, te hallas sobre una firme isla de hielo en el medio del agua, un blanco puente alargándose hacia la otra orilla de nieve. Brilla maravillosamente como un puente de diamantes. Cuando pones tu pie sobre el, lo encuentras muy resbaladizo. Lenta, cuidadosamente, caminas a través del puente traicionero, completamente derecho para no deslizarte por sus redondeados bordes. Observas sin vacilar la línea blanca frente a ti hasta que te hallas de nuevo en tierra firme.

Miras por encima el campo blanco-azulado de nieve que se extiende hasta las montañas glaciales en la distancia. Algo se mueve en la nieve acercándose. Observando, distingues la silueta oscura de un ciervo corriendo en zigzag, seguido por una forma oscura como la sombra de una mujer con esquís con un arco, su largo cabello y la capa suelta revoloteando tras ella. Un lobo negro corre a sus talones, con un aullido que corta el aire como una aguja de hielo. El ciervo esta jadeando con fuerza, resoplando pequeñas nubes de cristalino hielo. Sus oscuros ojos giran con desesperación mientras la cazadora se acerca.

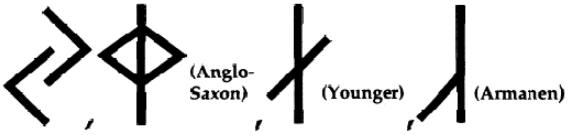
Aunque no oyes la vibración de la cuerda del arco, sientes el paso de la flecha, que se clava en el pecho del ciervo sin dejar herida. El animal se desploma pesadamente sin hacer ningún sonido ni movimiento, su piel escarchada de hielo.

La mujer esquía hacia ti, mirándote directamente a los ojos, y te quedas quieto, helado de miedo. Su piel es blanca como la muerte, ojos negros y fríos con la antigua crueldad de los gigantes del hielo. Sus rasgos son angulosos y severos, de una belleza áspera bajo su enmarañada masa de pelo negro. Sabes que ella es Skadhi, la gélida cazadora cuyo nombre significa “sombra” o “herir” hija del gigante Thijazi.

Después de que Skadhi te ha dejado helado con su mirada durante un tiempo te hace una brusca señal con la cabeza y pone en tu mano una de las flechas de tu carcaj. Esto entumece tu mano, enviando un punzante golpe de frío a los huesos de tu brazo.

Te inclinas con respeto mientras se aleja, el negro lobo corriendo tras ella. Lentamente, te giras y caminas de vuelta sobre el puente que ahora es un ancho y sólido camino sobre las aguas y vuelves a tu propio cuerpo, los pies firmemente plantados sobre la tierra, conociendo el poder del hielo que esta siempre a tu alcance a través de la runa isa.

JERA



Galdr: yyyyyyyyyyyy (como en "ya")
Letra: J, Y (recuerda que en los lenguajes puramente teutones como alemán y noruego antiguo J es siempre pronunciada como Y)

(Cosecha) es la esperanza de los hombres,
cuando dios lo permite,
divino rey del cielo,
la tierra da
sus brillantes frutos
a los nobles y a los necesitados
-Poema Rúnico Anglosajón

(Buena cosecha) es el provecho de todos los hombres,
Digo que Frodhi fue generoso.
ONRR

Sé un décimo. Si veo brujas volar en el cielo
puedo arreglármelas para que se alejen
y así sus espíritus viajen al hogar.
Havamal 155

La forma de la runa jera muestra la forma en que los pueblos germanos pensaban en cuanto a las estaciones y su interacción especialmente en lo concerniente a las maneras de cultivar. El año teutón no se divide en cuatro estaciones, sino dos, verano e invierno, que se suceden continuamente. La cosecha del verano es comida para el invierno. Al principio del invierno, plantas tus semillas que yacerán bajo la tierra durante una estación entera con el objeto de brotar cuando se acerque el verano. El nombre de la runa, literalmente "año" habla no solo del curso del año, sino de un buen año con una rica cosecha –un año en el que todo lo plantado, cuidado, cosechado se ha realizado con prontitud dado que encajaba dentro de la programación exterior del año y su mutable tiempo atmosférico y la programación interna de las plantas mismas- La relación entre raidho y el cumplimiento de jera está claro. Al igual que raidho, jera es una runa del ciclo solar, siendo el ciclo del año del mismo modo que el ciclo del día.

La forma alternativa de jera es la misma que la forma alternativa de ingwaz: el glifo mostrando los genitales masculinos (al contrario que lo establecido en el Elder Futhark, que muestra al macho castrado). Esto muestra una de las funciones del dios Freyr en el proceso de dar-a-luz: Freyr como señor del mundo. Aunque el patrón del crecimiento cíclico es "femenino", como establecido contra la "masculina" línea recta, necesita la fuerza masculina de Freyr para traerlo a su completo desarrollo. La forma alterna muestra la línea recta pasando a través del círculo, mostrando la interacción de opuestos de una manera diferente.

Jera debe ser vista, en un sentido, como un "ying yang teutón", mostrando el enlace del fuego (verano) con el hielo (invierno) no como opuestos enfrentados sino como complementos interactivos. Solo las primales fuerzas puras del hielo y el fuego son violentas unidas. Jera muestra la interacción positiva dentro del anillo de Midgardhr, apaciguado por su manifestación a través de los elementos secundarios del agua, aire y tierra. Jera difiere del ying yang oriental en que muestra esta unida no como un círculo, sino como una espiral en la cual cada giro aporta su plenitud para aumentar el crecimiento. Esto está relacionado con el pensamiento de que cada acción o acontecimiento está apoyada sobre la última y conformada por ella; no puedes volver al principio, como en un círculo. Jera muestra un proceso de crecimiento cíclico sin fin y un cambio beneficioso visto en su mas alta manifestación como el crecimiento de la "semilla" plantada en la humanidad por los dioses para alcanzar la sabiduría y poder de nuestros semejantes divinos.

Jera muestra el desarrollo natural de la comprensión espiritual, que no puede ser forzada o acelerada. Es una runa de paciencia y conciencia, de moverse en armonía, tanto con tus cambios internos (la "semilla") como con los cambios del mundo a tu alrededor ("estaciones" y "tiempo atmosférico"). Jera no es una runa de gratificación inmediata, sino una runa de planificación a largo plazo y del proceso de llevar adelante tus frutos día a día.

Mágicamente, jera se usa para efectuar tu voluntad lenta y naturalmente, un proceso que es casi siempre más efectivo y deseable que forzar un cambio en un entorno no preparado para ello. Como nauthiz, jera se asocia con el significado original de Wyrd, "girar"; de todas formas, nauthiz es el poder de girar o "contra-girar" Wyrd, mientras que jera es el poder de girar con el flujo de Wyrd, haciendo cambios lentos y sutiles en él, que solo pueden ser vistos al manifestarse.

En la esfera personal jera se usa para ayudar al crecimiento de tu propio entendimiento y para guiarte a hallar el momento apropiado para los rituales, especialmente de iniciación. Jera ayuda a determinar el momento adecuado para aumentar la dificultad o potencia de tus trabajos mágicos, de acuerdo con lo que estas realmente preparado para realizar. También se puede usar para desarrollar los potenciales que yacen como semillas dentro de cada uno y que requieren largos y diarios cuidados para hacerlos fructificar. Se usa para asegurar el éxito en los planes.

En trabajos negativos se puede usar para hacer aflorar las peores capas del weird y hacer emerger o desarrollar las semillas de la autodestrucción que también yacen en el interior de cada uno. La espiral de jera puede girar del derecho o del revés.

La forma espiral de jera y su relación con el movimiento de la naturaleza es lo que la convierte en una runa efectiva en proteger contra los trabajos negativos *seidhkonur* ("brujas"); la corriente de la espiral dispersa a los espíritus errantes y deshace tales funciones que no forman parte del curso de la naturaleza.

Jera es una buena runa para trabajos que envuelven fructificación de algún tipo o cualquier tipo de interacción con la naturaleza. También regula el proceso creativo desde la idea primaria pasando por la finalización del concepto y el trabajo acabado.

Ritualmente, jera representa la serie de meditaciones diarias que, practicadas con fe, te conducen lentamente a niveles más altos de conciencia y poder. Usada con otras runas, las alumbra a la existencia a través del funcionamiento de la naturaleza y las vueltas normales del Wyrd.

Jera muestra el círculo completo de interacción entre la diosa tierra y el dios fertilizante: el nacimiento de él, boda, sacrificio y renacimiento. Este ciclo es descrito de forma más completa por berkano e ingwaz y los lazos conceptuales entre las tres runas. Ingwaz es la semilla plantada, berkano es la tierra que la recibe y jera es el crecimiento y semilla.

La piedra asociada con jera es la ágata musgosa que tradicionalmente se relaciona con el brazo del labrador y los cuernos de su ganado para asegurar campos fructíferos y alimento. Esta piedra ayuda a sintonizar profundamente con los movimientos de la naturaleza y los ciclos naturales.

Meditación

Permaneces en el medio de un campo. El sol brilla con fuerza, pero hay rastros de frío cortante en el aire y está anocheciendo con rapidez. A tú alrededor, hombres y mujeres ataviados con simples túnicas de lana marrón están cosechando el trigo que crece alto, pleno y dorado. Las guadañas giran continuamente para cortar las plantas; a los segadores les siguen los espigadores que juntan las espigas en manojos, y tras de ellos van los sembradores, plantando las semillas otoñales que permanecerán en el suelo durante todo el invierno. Te unes a estos últimos, recogiendo un manojo de grano de uno de tus compañeros y empuñando una herramienta para cavar. El suelo es frío y parecido al yeso bajo tus manos, y sientes casi como si estuvieras cavando en una tumba mohosa entre las espigas decapitadas que susurran sobre ti. Entierras cada semilla y la cubres con cuidado, ni demasiado honda, ni demasiado próxima a la superficie.

Cuando el sol se ha puesto dejando solo una mancha de luz rojo sangre en el oeste, sobre el cielo oscurecido, vas a un gran salón con los otros cultivadores. La fiesta se ha hecho con todos los frutos del fin del verano, cuencos llenos a rebosar de bayas y granos y grandes rebanadas de pan sobre la mesa. Un enorme par de cerdos asados, macho y hembra, adornan el centro de la mesa. En la cabeza se sienta un hombre alto con pelo rubio y barba, vestido con una túnica amarilla y capa azul cielo con una corona hecha con cuernos de venado. Tras él se halla una dama cuyo vestido verde oscuro se curva con generosidad sobre su cuerpo, la antorcha derramando destellos rojizos sobre su largo pelo negro.

La Dama se levanta y camina hacia la mesa, sirviendo buena y espesa cerveza. Soplas sobre la espuma que rebosa de tu cuerno y saboreas el delicioso aroma de su grano. Riendo, el señor eleva un cetro tan grueso como su muñeca gritando, "Reciba Mornir este regalo" . Lo pasa alrededor de la mesa y cada uno de los granjeros repite a su vez las palabras, en tu mano tiene tacto de piel; mirando más de cerca mientras recitas las palabras ves que es el falo disecado de un semental, totalmente erecto y oliendo tenuemente a hierbas. Lo pasas para que haga la ronda de la mesa.

La nieve ha empezado a caer afuera, cubriendo los campos con un suave manto blanco. La dama cubre su pelo su rostro quieto y algo atemorizado. Cae el invierno a tu alrededor, helando la tierra en un quieto, quebradizo mundo de hielo y nieve y días oscureciendo. Cuando no hay más luz el Señor conduce un gran cerdo albino, con una guirnalda de romero alrededor del cuello, a la sala y alrededor de la mesa. Todos se inclinan hacia delante para tocarlo y vocear un voto o un juramento. La piel del puerco es calida y reconfortante bajo tus dedos; sus ojos oscuros miran hacia ti y tú estas silencioso y asombrado por el poder del dios en él. Sigue al Señor hasta la grada de piedras apiladas al fondo del salón, quieto hasta que le corta la garganta y la sangre mana como un torrente. Al caer el puerco sobre el suelo, el

Señor rocía su sangre sobre la gente desde un cuenco. Unas pocas gotas te tocan, llenándote de calidez mientras sientes el año volver a ascender en tu interior. Todos los congregados cambian de lugar, yendo hacia una gran rueda de madera, fuera del salón, cubierta de paja y brea. El Señor agarra una rama encendida, tú y otros más aplicáis los hombros contra la rueda y empujáis a la vez que el señor la enciende. Esta gira, lenta y bamboleante al principio, después más rápida al ir descendiendo por los campos cubiertos de nieve. La rueda de fuego arde a lo largo de oscuros caminos, llameando y girando hasta bien lejos, colina abajo, donde se sumerge en el río helado con un gran siseo, elevando una enorme nube de vapor.

El invierno transcurre y gradualmente los días se hacen más largos y el hielo empieza a deshacerse descubriendo desnudos campos de rastrojos secos. El sol brilla más, y finalmente ves los primeros asomos de verde sobre la tierra. La luz reluce clara desde el pelo dorado y los cuernos de ciervo del Señor y el pelo castaño ondeando al viento de la Dama al inclinarse para atender los campos junto a ti y otros granjeros. El principio del verano es una ronda interminable de trabajo, con un día muy parecido al anterior cuando te inclinas y tiras y cavas en la tierra hasta que el último tallo de trigo está alto y fuerte. En pleno verano, la mayoría del trabajo en los campos está hecho, pero hay vacas y cerdos y ovejas que atender mientras se espera la cosecha.

El sol alcanza su punto máximo, en un día sin noche, y enciendes las fogatas del solsticio de verano a plena luz del día, bailando a su alrededor, bebiendo cerveza y festejando. Después del solsticio, el sol empieza a decaer, las noches se hacen más largas y el viento se vuelve más frío y penetrante mientras el cereal de los campos cambia de verde a dorado.

Cuando vuelve el tiempo de la cosecha, el Señor y la Dama vienen hacia a ti en el campo. Ambos arrancan un tallo de grano maduro y te lo ofrecen, su tacto te llena de una apacible satisfacción. Te inclinas en señal de respeto mientras les das las gracias y te despides. Vuelves a tu propio cuerpo, con los pies firmemente plantados en el suelo, seguro con la sabiduría y poder que has ganado a través de jera.

EIHWAZ

Galdr: ai (prolongado, continuo, y con potencia, a la vez estabilizado y elevándose)
Letra: Esta runa puede ser usada por EI, pero generalmente aparece como un símbolo mágico mas que una letra; el valor fonético no es seguro.

(Tejo) es por fuera
un árbol áspero y duro, firme sobre la tierra,
guardián del fuego
soportado por raíces
una alegría en la hacienda.
Poema Rúnico Anglosajón

(Tejo) es en el invierno la madera más verde;
habitualmente cuado arde, chamusca.
ONRR

(Tejo)es una cuerda de arco
y hierro quebradizo
y Farbauti de la flecha.
Poema Rúnico Islandés

El tejo lo abarca todo
Abecedarium Normandicum

La runa eihwaz, "tejo", es la runa que comprende los poderes de uno de los más misteriosos árboles mágicos conocidos por los pueblos germánicos. El árbol perenne que jugó una parte tan importante en la visión germánica del mundo fue, y ha sido bien argumentado, el tejo; la varita mágica o talismán, cuando estaba hecha de madera, la mayoría de las veces se tallaba de tejo. Al igual que la abarcadora estructura cósmica de Yggdrasill, el tejo es de hecho el árbol de la magia, ya que no hay runa cuyo ser no lo contenga dentro de sí misma. Desde este punto de vista, puedes entender uno de los niveles de la iniciación rúnica de Odín en Yggdrasill: solo a través del poder del tejo podía Odín aprender las runas que son la llave de todo lo existente en su plenitud. Como punto de inflexión del círculo rúnico, eihwaz contiene el futhark entero dentro de sí mismo. Un "árbol áspero" en el exterior, y tal vez la runa más difícil de entender por completo, eihwaz es el "guardián del fuego": el oculto pero omniabarcador poder de la sabiduría rúnica. Del mismo modo que jera personifica la interacción de los opuestos y el crecimiento gradual de la comprensión, así personifica eihwaz la aleación de los opuestos y el fogonazo iluminador de la revelación al concluir la iniciación. El tejo es conocido por la gente como el árbol de la muerte, siendo plantado en los cementerios hasta el día de hoy. De acuerdo con la creencia popular, el tejo puede "atrapar" las almas de los muertos. Esta es la forma simple de un misterio mucho más poderoso –el

misterio principal de la runa eihwaz y, podría discutirse, el secreto último no revelado de Odín.

En el nivel más básico, el tejo se ve como un árbol de la muerte porque es muy venenoso. Puede ser literalmente mortal comer de él e incluso dormir cerca debido a las toxinas que emite. Pero tal y como saben el alquimista y el mago, de todas formas, el veneno es un signo de poder. La alquimia depura el agente del veneno físico para crear el agente curativo; la magia lo convierte, convenientemente preparado, en un vehículo de iniciación e inmortalidad, y ambos dependen más del que actúa que del proceso sobre el que se actúa. El tejo muestra su poder de vida igualmente que su poder de muerte. Es perenne, viviendo cuando todos los otros árboles parecen muertos, aunque su veneno parece prohibir su poder de inmortalidad a la humanidad. Aquí se ve la mezcla de vida y muerte, que es el poder de la runa eihwaz. La iniciación de Odín en este árbol es la iniciación a la muerte en la cual gana el poder tanto sobre la muerte como sobre la vida, volviendo de entre los muertos como el más poderoso de los dioses.

La forma de esta runa según el Elder Futhark no aparece en el Younger Futhark, y no parece haber sido usada como escritura sino más bien únicamente como signo mágico, en contraste con las otras runas que fueron usadas tanto mágica como fonéticamente. Pensando acerca de la naturaleza de esta runa, se puede sugerir una refutación a la aserción de Von List en el sentido que el secreto último del Havamal se mostraba tanto en *fyrfos*(esvástica) o en su substituta, gebo [1]. Hay dieciséis runas en el Younger Futhark; el Havamal lista dieciocho encantamientos, implicando que, o bien dos de las runas del Elder Futhark habían sobrevivido como signos mágicos (pero no como letras) o que otros signos fueron añadidos a la lista. Al final Odín dice, "Sé un decimoctavo que nadie conoce / ni doncella ni esposa de hombre / Siempre es mejor guardar el secreto / excepto a aquella que yace en mis brazos, / o mi hermana" [2] En primer lugar Odín establece que el no lo revelará, especialmente a una mujer; después dice que lo contará a un misterioso principio femenino –tal y como ha dicho, "ni doncella ni esposa de hombre". Hay un cierto rastro de incesto fraternal en esta línea, a pesar de que Odín no tiene hermana. La respuesta a este acertijo es que el dios esta afirmando en si mismo la síntesis de eihwaz: la amante / hermana de Odín es su propio lado femenino, que, no habiendo sido alumbrado como ser independiente, puede ser "ni doncella ni esposa de hombre" y acoge a Odín en sus brazos y a la vez es su hermana. Esto es también, tal vez, el misterio que Odín susurra en el oído del difunto Balder, la runa que "ningún morador de la tierra conoce" [3] Es el poder de la inmortalidad, no como un escape de la muerte, sino como una aceptación de la misma y el fundirse la vida con la muerte, lo que muestra sobradamente el tejo en todos los sentidos. Esta es la runa de la voluntad que sobrevive a la muerte y el renacimiento una y otra vez, la vida escondida dentro de la muerte como el fuego está oculto dentro de la áspera, fría corteza del tejo. Esta es la runa en la que Lif (vida) y Lifthrasir (la voluntad obstinada de vivir) se esconden como brotes de Yggdrasill a través del Ragnarok, después del que pueden dar un paso adelante y nutrir a la raza humana otra vez en la nueva tierra. Es una descripción literal del renacimiento del poder y la memoria que sobreviven a la muerte del cuerpo. Por medio de esta runa Balder, oculto por un tiempo en el reino protector de Hel, es capaz de volver a la vida de nuevo junto a Hodr después de Ragnarok.

Eihwaz muestra el tronco de Yggdrasill que une Hel y Asgardhr, el dragón Nidhoggr a los pies del árbol y el águila en la cima. El verdadero vitki extrae sus poderes a la vez de las

raíces y de la corona del árbol del Mundo, fundiendo, como Odín, los poderes de luz y de oscuridad en un único poder.

Esta runa se asocia también con Ullr, dios del cielo invernal y que mora en Ydal, "valles de tejos". El arma de Ullr es el arco de tejo. Se le invoca en el campo de batalla para proteger a los luchadores en los duelos.

Eihwaz se usa para hacer varitas y runas, debido a su naturaleza omniabarcadora de iniciación rúnica y, tal vez, debido a que implica que los hechizos con un tejo como punto focal serán lanzados con fuerza y acierto como una flecha disparada desde un arco de dicha madera.

Eihwaz se puede usar para enviar mensajes a lo largo del tronco del árbol del Mundo o para viajar tu mismo de uno a otro. El nombre Yggdrasill significa "corcel de Ygg" (Odín); a la horca se le llama "el caballo del ahorcado". A través de esta runa, puedes hablar con los muertos y aprender de ellos como hace Odín, o invocarlos si la necesidad es tan grande que no hay suficiente con otra cosa. En la Edda poética está escrito que Odín ha de cabalgar al túmulo de la vidente en la puerta oriental de Hel para invocarla, e incluso entonces ella se lamenta de los "modos de miedo intenso" que motivan su trayecto. [4] Tanto el viaje como la invocación son regidos por eihwaz. Es también una runa de protección cuando has de viajar más allá de los límites del *gardhr*, como se muestra cuando el escudo móvil con el que se asocia a eihwaz se compara con el círculo inmóvil (othala). Hacer a los muertos viajar hasta Midgardhr es una manera de despertar su ira, como se describe en la Saga de Hadding, cuando los espíritus enojados abandonan hecha jirones a la bruja que los ha invocado a pesar de sus advertencias. El funcionamiento oscuro de eihwaz como runa de muerte y poder sobre los muertos debe ser obvio.

Eihwaz fortalece la voluntad. Es el poder que abarca la memoria y el propósito a través de la muerte y el renacimiento, puede ser usada para invocar sabiduría y poder de existencias anteriores. Puedes aprender tanto de los otros muertos como de aquellos cuyo conocimiento y poder te ha sido pasado y está oculto en tu propia alma.

Eihwaz puede ser visto también como un escudo, especialmente en casos de duelos mágicos, en los que Ullr, entonces, debe ser invocado para ayudar y escudar al vitki. Debes también recordar que uno de los principales aspectos de eihwaz es el de protección del alma a todos los niveles. Puede usarse tanto para detener como para enviar poder.

Una piedra que funciona bien es el cuarzo ahumado, que, como el cuarzo transparente muestra la estructura-de-hagalaz del árbol del mundo, pero añade a esto el fuego oculto de la radiación natural que ha oscurecido el cristal y le aporta su carácter transformacional. El cuarzo ahumado ha sido usado también en elevar y guiar el fuego espinal.

Meditación

Caminas a través del bosque en invierno.

Los árboles son nudosos y sin hojas, su corteza tosca gris y negra. La hierba muerta cruje bajo tus botas al caminar. En un momento pasas del bosque a un campo donde la nieve se arremolina en el lado norte de las rocas que surgen del suelo silencioso. Miras a tu alrededor intranquilo y caminas un poco más rápido; sabes que un terreno rocoso es un mal lugar para los vivos cuando el atardecer empieza a oscurecer el cielo gris.

Delante de ti, ves un alto, solitario árbol, bayas rojas asomando entre sus agujas verde oscuro. Al acercarte notas que hay un arco largo y una flecha inclinados contra la piedra de un pozo a los pies del árbol.

El cielo esta oscureciendo, los montones de piedra desvaneciéndose en extrañas sombras a través del campo. Algo susurra jadeante a tu espalda. Miras con rapidez hacia atrás, pero no hay nada. Te das prisa hacia el tejo y coges el arco y la flecha.

Mirando a tu alrededor, esfuerzas los ojos para ver si algo se acerca a través de la oscuridad a tu espalda. Todo está quieto por un momento, después oyes rozar la roca sobre la roca y observas una pálida y terrible luz desde una de las piedras. La luz resplandece alrededor de una figura –el cadáver de un hombre corpulento, cuyas uñas han crecido como garras. Su ropa mortuoria cuelga de sus musculosas extremidades en pálidos jirones; anillos de oro aun adornan sus huesudos dedos y brazos. El *draugr* camina torpe y lentamente, pero sin detenerse, hacia ti, su mirada llenándote de pánico. Quieres huir pero el árbol a tu espalda te bloquea el camino. Aun a cierta distancia de ti el draugr abalanza sus brazos, como si quisiera abrazarte. Agarras tu arco con fuerza; tensada, lanzas la flecha y la dejas volar en una suave ráfaga. Esta perfora la piel del draugr y se hunde entre sus costilla. La luz cadavérica que lo envolvía desaparece y oyes sus huesos chocar entre si con estrépito al caer en la hierba helada.

Sorprendido por el poder del arco, tiras de la cuerda de nuevo, tanto como puede dar de sí. De repente oyes un crujido. El arco se rompe antes de que puedas soltarlo, el tendón se enrolla alrededor de tu cuello asfixiándote y el extremo te golpea en el vientre con un dolor agudo y punzante que se expande por tu cuerpo como un veneno intenso. Tus pies se balancean, cuelgas en una lanza de madera de tejo mientras un poderoso viento ruge a tu alrededor.

El dolor va desvaneciéndose en atontamiento. Tu mirada se oscurece y vuelve a aclararse al mirar al lejano reino de Hel, en las raíces del árbol del que cuelgas. Todo el suelo es negro y gris. Hay cadáveres moviéndose lentamente por él como escarabajos, algunos recientes con marcas de enfermedades o con heridas sangrantes, algunos verdes o negros con podredumbre y algunos, simples esqueletos moviéndose. Hay serpientes moviéndose en las raíces del árbol como gusanos en la carne. Te ves a ti mismo reflejado lejos debajo de ti: un cadáver ahorcado de negra cara y saliente lengua, rodeado de cuervos que arrancan pedazos de carne. Por encima ves una resplandeciente águila, volando sobre la copa del árbol, un noble pájaro sobre el tejado de un salón dorado que brilla como una joya. Tú cuelgas en medio, con los vientos balanceándote.

Lejos, en las raíces, ves una chispa subiendo tronco arriba desde el nido de serpientes. La chispa crece en un gran destello de fuego, atravesando tu cuerpo como un relámpago. Gritas silenciosamente cuando la explosión resplandeciente truena a través de ti. Contra la blanca luz, ves todas las runas ardiendo con poder, quemándose ellas mismas en tu ser. Toda la longitud del árbol llamea con un poder que sube desde las serpientes al águila y así sucesivamente.

Haciendo uso del poder que fluye a través de ti, sueltas fácilmente el nudo alrededor de tu cuello, respirando la llama para curar todos los estragos que la muerte ha causado en tu cuerpo. Aguantándote por una de tus extremidades con la astilla de tejo que te ha atravesado, permaneces en la postura de eihwaz, los brazos apuntando hacia abajo y las piernas dobladas hacia arriba, sujetando el fuego dentro de ti y poco a poco escondiéndolo en lo profundo de

tu cuerpo de nuevo a la vez que el fuego del árbol se desvanece en la oscuridad de la basta corteza. Cuando ya ni puedes ver las llamas ni notar su calor, vuelves a tu cuerpo de nuevo, siendo conocedor del secreto poder que siempre atesoraras en la runa eihwaz.

PERTHRO

Galdr: peh-peh-peh (un sonido pleno, ni recortado ni prolongado)
Letra: P

(Cubilete) es siempre
juego y risas
entre los audaces
donde los guerreros se sientan
juntos en el salón.
Poema Rúnico Anglosajón

La forma de perthro asemeja la de un cubilete, lo que sugiere que a los primeros germanos les encantaban las apuestas, un juego con mucho más significado del que se puede pensar a primera vista. Tácito escribió que incluso cuando estaban sobrios los guerreros germanos podían jugar durante horas hasta que uno de ellos perdía todas sus posesiones y tenía que apostar por su propia libertad en una tirada de dados, y que si perdía en esta tirada, se convertía alegremente en esclavo, incluso de un hombre más débil, porque pensaba que eso formaba parte del "destino". En este juego aparentemente excesivo y sin sentido, puede verse una de las más notables partes de la espiritualidad teutona: la profunda conciencia de los giros de Wyrd. Mientras que el vitki puede a veces escribir su propio *weird* o al menos intentar cambiar algunos aspectos, el hombre / mujer ordinarios solo pueden afrontarlo con coraje. Por lo tanto puedes ver la típica imagen del nórdico riendo mientras se dirige a la muerte, al igual que la alta valía depositada en la "suerte" de un líder o rey, debido a que era claramente más favorable luchar por alguien cuyo *weird* estaba escrito con éxito y victoria.

Perthro es la runa de la adivinación. El dado de las primeras tribus germánicas muestra este poder en su forma más cruda –el mismo método se usa para tirar los dados y echar las runas, y la comprensión básica es la misma: que la red de lo-que-es y lo-que-está-deviniendo está tan tejido conjuntamente que la idea de aleatoriedad o "coincidencia" es imposible. Así el dado muestra el orlög al nivel de la fortuna personal, y las runas muestran la forma de esta red en todos los modos. Tanto los dados como las runas se echan desde un cubilete, que es la personificación terrenal del Pozo de Wyrd del que fluyen todas las runas que las Nornas han escrito. Así el hecho de tirar las runas comparte la ley mágica de la empatía. Al fluir las corrientes rúnicas desde el pozo, deben estar reflejadas en las formas talladas fluyendo desde la copa con perthro, la runa del Pozo, escrita en ellas. La adivinación es un intento voluntario de alcanzar el conocimiento de lo-que-es sobre lo-que-esta-llegando-a-ser y lo-que-debe-ser, o una conciencia de los contenidos del Pozo en su plenitud. El pozo de Urdhr es el aspecto del

Pozo que es activo y que selecciona, pero dicho aspecto esta necesariamente basado en el pozo de "Mimir", que abarcar todo lo-que-es. El nombre Mimir es similar al de Ymir, el proto-etin. Se puede decir que Mimir puede ser visto como la percepción del cosmos de sí mismo. La historia de Odín sacrificando un ojo por un trago del pozo de Mimir puede ser entendida fácilmente cuando uno se da cuenta de la naturaleza misma del cosmos. Interiorizando la conciencia completa de lo-que-es, Odín cambió su propio punto de vista de manera que podía ver inmediatamente el "presente" desarrollándose como la mayoría lo percibe y la estructura completa de las capas ocultas que yacen debajo y le dan forma. Esta es la tercera raíz del poder de Odín: al obtener las propias runas por su iniciación en Yggdrasill (eihwaz) y la capacidad de usarlas con el poder del la magia galdr por la inspiración poética de Odhroerir (ansuz), obtuvo la conciencia de los funcionamientos de Wyrd, y su propia capacidad para alterarlo, y el conocimiento de lo que habría de devenir de sus trabajos desde el Pozo de Mimir (perthro). Perthro ha sido interpretado también como la sepultura, la cual, como Bauschatz señala, está muy cerca en planteamiento al Pozo de Wyrd, dado que ambos contienen el poder oculto ("tesoros") del pasado.

Literalmente, la capa-ur o proto-capa de Wyrd; usada para definir el *weird* que ha sido escrito en el pozo. En usos posteriores, la palabra *alog* se usó como hechizo, en especial una maldición, implicando la relación entre el funcionamiento de la magia y el Pozo de Wyrd.

Perthro se puede usar para todo tipo de adivinaciones y para un entendimiento de todos los mecanismos de Wyrd a través de los mundos, incluyendo un discernimiento de la sincronicidad y un entendimiento del patrón completo de la evolución universal.

En trabajos negativos, puede usarse para intensificar los efectos perjudiciales de Wyrd en otra vida o para darse cuenta de las acciones de otros.

Perthro es una runa por la cual puedes obtener la sabiduría y la sabiduría para usar las runas sin destruirte tú mismo o a otro inconscientemente. Aporta la capacidad de "pensar rúnicamente" –ver el funcionamiento de las fuerzas de las runas en la vida diaria y entender como usarlas en un entorno que parece haber cambiado enormemente desde la primera vez que se aprendieron y fueron escritas.

Ritualmente, perthro representa la copa de echar las runas y el proceso de autochequeo por el hecho de hacerlo, que debe ir aparejado con cualquier uso activo de la magia rúnica.

Usada con otras runas, perthro las recibe y lanza a la existencia. Es el complemento pasivo de una uruz activa en el contexto del Pozo.

Perthro se puede usar para llamar a la sabiduría del Pozo de Mimir y recuperar el conocimiento acerca de las runas mismas que, o bien ha sido olvidado o nunca fue aprendido por los humanos. Es una runa de meditación.

Una piedra que funciona bien con perthro es el ónice, el patrón del cual muestra las capas sobre las capas que determinan la forma de *weird*. El ónice se ha visto a menudo como una piedra de mala suerte; de hecho, personifica orlög, los efectos del cual aportan a menudo pesar y necesita la resistencia deseada de nauthiz para alterarlo o mitigarlo. Meditando acerca del patrón en capas de esta piedra, puedes adquirir un mejor entendimiento de los mecanismos de Wyrd y la estructura de lo-que-es

Meditación

Te hallas dentro de un salón, sentado en un banco circular de madera con un grupo de guerreros barbudos de largo pelo. El fuego arde en un fogón en el centro del salón, su humo

saliendo por un agujero en el techo de paja. La pálida luz del día invernal brilla a través del agujero. Tu capa te resguarda del crudo frío tras de ti y el fuego te calienta de frente, ayudado por la espesa cerveza que bebes de tu cuerno. Los otros guerreros tienen atuendos similares, vistiendo pesadas capas pero túnicas ligeras. Un cubilete de dados pasa alrededor del círculo, cada hombre agitándolo hasta que hace una buena tirada y lo puede pasar o perdiéndola, con lo que debe despojarse de uno de sus pesados brazaletes de oro y pasarlo con el cubilete. Sabes que este juego puede seguir hasta que un hombre ha perdido todo lo que posee, incluso su libertad si este es el *weird*.

Cuando llega a ti, lo sacudes por largo tiempo, el dado en su interior tintineando contra la madera como si fueran huesos. Notas cuando es el momento de tirar el dado. Lo dejas caer sabiendo que, se cual sea el *weird*, ya está escrito. Dos de los dados muestran seises: la tercera se ha convertido en una basta tira de madera tallada que muestra la runa perthro. Al mirar fijamente a la runa, esta crece y crece hasta que tu mirada esta abrumada por su oscuro y misterioso poder.

Lentamente la runa se desvanece a tu alrededor, y te encuentras a ti mismo a los pies del gran y perenne Yggdrasill, mirando hacia abajo al pozo de Wyrd. Las tres mujeres de negras capuchas a su lado te ignoran por completo, sus caras ensombrecidas sin mirarte. Mojan sus manos en el agua y rocían una capa de fangosa arcilla blanca sobre el árbol. El contacto del agua sana la destrozada corteza. Te parece que Yggdrasill crece un poco cuando lo hacen, las ramas y agujas extendiéndose un poco más lejos y las raíces gigantescas debajo de ti haciéndose un estrato más gruesas.

El aire resplandece y repentinamente ves que el árbol y el mundo a tu alrededor son simples figuras en un vasto tapiz que estas mujeres tejen, todo estremeciéndose a cada pasada del hilo al que ellas van dando forma habilidosamente a través de las capas trabajadas. El tapiz brilla y se desvanece; ellas vuelven a salpicar agua del pozo sobre el árbol de nuevo, y esta vez ves que, allá donde cae, graba runas sobre la corteza en un inacabable e intrincado patrón de poder entretejido. Sabes que podrías seguir cualquiera de estos patrones a través del árbol, pero estás demasiado entusiasmado para ver más del poder que le da forma. Te quedas durante unos momentos observando a las Nornas. Desearías hablarles pero sabes que ellas han de hablar primero. Están de espaldas a ti mientras rocían las raíces y el tronco de Yggdrasill. Caminas alrededor del tronco del árbol para intentar que se den cuenta de tu presencia y algo del agua cae sobre tu cabeza. El mundo empieza a oscurecer a tu alrededor, desvaneciéndose hasta que solo puedes ver al árbol de mundo como una gran sombra en la oscuridad. Parece haber una débil luz blanca resplandeciendo sobre el pozo y caminas hacia allí de nuevo para saber qué es.

La luz proviene del resplandor blanquecino de una antorcha. Parada junto al pozo permanece una oscura figura con el pelo blanco y la barba de un anciano. Solo al acercarte te das cuenta que su cuerpo es demasiado grueso y poderoso para ser el de un humano, su cabeza es muy ancha y los rasgos demasiado graves. Por todo ello, puedes percibir una inmensa sabiduría en este ser. Él es Mimir, el más sabio de los etin y guardián del Pozo de la Memoria, en el que te hallas.

“Sé bienvenido” dice. Su voz es profunda y áspera sin ser desagradable. “¿Qué buscas?”
“Un trago de tu pozo” respondes.

Él suspira. "¿Sabes el precio?" dice. "Una vez que hayas mirado a través de sus aguas, uno de los ojos debe permanecer; una vez hayas bebido de sus aguas, puedes seguir bebiendo para siempre".

"Sin embargo, lo haré" dices.

"Así sea" Mimir responde, y te ofrece el cubilete de madera con el que has estado tirando los dados. Lo sumerges en las oscuras aguas del Pozo.

Al beber, el agua ante ti se vuelve clara. Ves a Odín, encapuchado de azul oscuro, bebiendo como tú lo haces y sin uno de sus ojos. Odín susurra su sabiduría al oído de un *escaldo* de pelo gris y vestido de pieles, quien lo canta de nuevo y de nuevo uno más joven que él lo aprende, pasando el conocimiento a través de generaciones de hombres que lo escriben y lo pasan de boca a oreja y de libro a libro hasta que se te ofrece aquí en el mismo pozo. Los heruli se dispersaron desde Dinamarca a través de la Europa del Norte y de vuelta, llevando las runas consigo mientras viajaban sangrientos y desarmados, repletos de furia berseker y sabiduría rúnica que fueron dejando en el camino tras ellos, labrada en piedras y en piezas, en las hojas de espadas y bracteaceas de plata. Los trabajos de los hombres y la voluntad del Wyrd van juntos y van rotando. Los noruegos fueron a Dublín; Sigurdhr cae bajo la bandera del cuervo y la marea se vuelve hacia el este a Stanford donde Harold de Noruega se encuentra con Harold de Inglaterra en el campo sangriento y los normandos, noruegos, atraviesan el canal desde Francia, asolando Inglaterra alrededor de las orejas de Harold y depositando la siguiente de las grandes capas de la tierra en la que vives. El dragón blanco de los sajones urdiendo magia rúnica, dones de Odín y canciones, en cada uno de los estratos ocultos de tu pensamiento y habla, trayéndote hacia aquí, al borde del Pozo que lo abarca todo.

Lentamente, vuelves a tu propio cuerpo, con los pies firmemente plantados sobre el suelo, y miras a tu alrededor, observando los ecos y el poder de todo lo que ha ocurrido, formando lo-que-es, girando y girando incesantemente desde el primer aliento de vida y cada capa posterior. Sabes que siempre puedes alcanzar esta sabiduría a través de la runa perthro; pero, de hecho, siempre observarás a través del Pozo de la Memoria con un ojo y verás la conformación de los mundos.

ELHAZ

Galdr: zzzzzzzzzzz (un profundo y pleno zumbido, a medio camino entre Z y R, similar a la g de “rouge”)

Letra: Z

La espadaña tiene su hogar
muy a menudo en el pantano,
crece en el agua
y hiere con determinación
y quema con sangre a cualquier hombre
quien de cualquier manera
trata de asirlo
Poema Rúnico Anglosajón

(Hombre) es el incremento de polvo
poderosa es la envergadura de la garra del halcón
ONRR

(Hombre) es la alegría del hombre,
y el incremento de polvo
y el embellecimiento de los barcos.
Poema Rúnico Islandés

Hombre en el centro / el tejo lo abarca todo
Abecedarium Normandicum

El nombre elhaz podría estar derivado de las palabras para “alce”, “cisne” o “protección”, o posiblemente de los dioses gemelos germánicos conocidos como los Alcis. La forma cabeza abajo en el Younger Futhark se denomina “tejo” o “arco de tejo”. Todos estos nombres conllevan un significado tanto de protección como de santidad. Elhaz está estrechamente relacionada a la runa mannaz; en el Younger Futhark, la forma esta dada en el nombre *mad/ir* o “hombre”. Las dos runas son parecidas en lo que se refiere al espíritu de la forma terrenal que es el ser de la humanidad, la diferencia subyacente es que elhaz rige los caminos entre los dioses y los humanos y la atracción / envío de poder divino, mientras que mannaz es la runa de la semilla inherente y heredada de divinidad en los humanos. La forma alterna de esta runa, el “tejo” del Younger Futhark, se asocia también con eihwaz, y la forma primal de árbol es muy similar a la forma de copo de nieve de hagalaz. La diferencia reside en que las “ramas” están conectadas a las raíces por un puente que muestra la conciencia humana de Midgardhr como el centro de todas las cosas, “el hombre en el medio”. La runa elhaz muestra el conocimiento del hombre de que el / ella es tanto un microcosmos del universo como (necesariamente, debido a la naturaleza de las percepciones humanas) su centro. Una interpretación de la forma de la runa es que muestra a un humano con la cabeza y las manos

alzadas en la postura germánica de "oración" –esto es, mutua y deseada comunicación entre dioses y humanos. La forma-de-árbol completa muestra esta comunicación tanto con los espíritus (wights) por encima de Midgardhr como los que moran por debajo.

Como la runa que muestra el puente triple Bifrost (hecho de aire, fuego y agua), elhaz es también una runa de limpieza y protección. Es aquella por la que uno puede conversar con la propia valkyrja, el impulsor *cisne-alado* de sabiduría y mensajero entre los dioses y hombres. El Bifrost solo puede ser cruzado por los humanos cuando son guiados por la valkyrja, cuando el "incremento de polvo" –esto es, la mezcla completa del más elevado ser del alma con la conciencia viviente humana- ha tenido lugar.

La runa elhaz es una gran runa de protección, como se muestra a través de su lazo con el poder protector de valkyrja y el tejo y por otros aspectos de la runa también. Se ha sugerido que la forma muestra la cornamenta de un alce o la mano extendida en un gesto de protección –ambas poderosas imágenes de defensa. El "Anglo Saxon Rune Poem" escribe acerca de la runa como quemando, lo que muestra la esencia de la protección invocada a través de elhaz. Es la protección de santidad, la intensa energía "encendida", como la de Bifrost, en cuya presencia nada que no sea limpio puede ser soportado. Tanto en pensamiento como en funcionamiento elhaz es similar a la concepción de la magia tradicional del pentagrama: personifica el poder del espíritu como la fuerza guía dentro del ser terrenal; muestra el microcosmos humano consciente, en contraste con el macrocosmos de hagalaz; protege y santifica al mismo tiempo. Como la cornamenta del alce, elhaz es tanto escudo como ataque: no solo protege sino que también inflinge daño al enemigo que trata de perjudicar a su poseedor.

Elhaz se puede usar para proteger una persona o lugar, y también para bendecir un espacio, especialmente si uno se prepara para empezar un trabajo peligroso.

El poder de elhaz de comunicar y proteger puede ser visto, en un sentido, como un complemento al poder de eihwaz; las dos runas-tejo pueden usarse juntas armoniosamente.

Elhaz puede usarse para llenar un espacio u objeto con el poder de reinos más elevados: para hacerlo "divino", esto es, completo y lleno de poder divino.

Elhaz es una guía para el crecimiento espiritual y la limpieza a través de la invocación de las energías más elevadas las cuales gradualmente elevan el nivel vibracional personal. Expulsa la energía impura y aporta poder sagrado en su forma. Al mismo tiempo, contiene un equilibrio entre las facultades mas elevadas y las mas bajas, siendo el puente de la conciencia que al momento une y separa lo mas bajo y lo más alto. Debe usarse la forma y la postura original de árbol para atraer poder de todos los mundos.

Elhaz puede usarse para causar perjuicio a aquellos que no están tan refinados espiritualmente como para beneficiarse de su fuego purificador. Es especialmente poderosa contra los muertos que han sido desplazados a este plano por medios mágicos y también contra todo tipo de seres de mundos inferiores.

Ritualmente, elhaz rige todo tipo de bendiciones. Puede usarse en la mayoría de casos donde, en la magia occidental, se usaría el pentagrama.

Elhaz puede usarse para viajar entre mundos. La referencia a "la envergadura del talón del halcón" habla de la manera en la cual varios dioses hacen uso de la forma de halcón viajando entre los reinos del ser.

Usada con otras runas, elhaz sacar a la luz el más alto nivel de funcionamiento a nivel espiritual, uniéndolas al objetivo de hacer evolucionar el entendimiento.

Una piedra que funciona bien con elhaz es la turmalina, que protege contra el poder perjudicial y aporta el poder de reinos más elevados a la tierra al igual que del centro de poder en la coronilla humana hacia los centros de niveles inferiores (chakras).

Meditación

Te hallas en el medio de un pantano en otoño. El cielo es gris. Una V de gansos salvajes pasa sobre tu cabeza, gritando lúgubre. El suelo es blando bajo tus pies, una gruesa capa de lodo mezclada con juncos muertos y zarcillos. Las espadañas y los juncos crecen altos a tu alrededor. Tratas de no tocarlo, sabiendo que las afiladas hojas de maleza del pantano te harían profundos cortes en las manos.

Mientras vas haciendo tu camino por el pantano empiezas a sentir que te acechan. Oyes chapoteos y vagos gorgoteos tras de ti, pero cuando te vuelves no ves nada, y al pararte, los sonidos paran también. Al ir avanzando, aumentan de volumen; es como si algo batiera tras la maleza, cuidando de no mostrarse. Una y otra vez crees ver el rápido moverse de una cola o miembro tras las altas hierbas.

Por delante, la espesura que te rodea finaliza en la orilla de una oscura charca, la superficie aparece ondulante como si algo se moviera por debajo. Una profunda repugnancia remueve tus entrañas al observar las olas en el agua. Retrocedes unos pasos, escuchando al oculto cazador chapoteando más y más cerca. Se mueve rápidamente, irrumpiendo desde su escondite en las aguas estancadas. Tiene forma humana, pero más grande, retorcido y asqueroso, cubierto de negras escamas. Su cabeza asoma de nuevo y empieza a emerger fuera del agua frente a ti.

Sin pararte a pensar, tomas un manojo de la maleza que te ha protegido y la lanzas al ser. Aquello cubre sus ojos con enmarañadas manos, como si lo que le has lanzado quemara, mientras te apartas y los manojos de maleza crecen ante ti. la criatura se desliza de nuevo en el agua. Esperas unos momentos, pero no aparece de nuevo.

Un movimiento te atrae la atención y miras al cielo para ver un gran cisne blanco volando lentamente sobre ti. Hay algo en el poderoso batir de sus brillantes alas, la claridad de sus plumas y la libertad de su discurrir aéreo que te sobrecoge y hace que las lágrimas te nublen la vista mientras el ave hace un círculo y sigue su vuelo. Con los ojos fijos en ella, te apresuras sin hacer caso del traidor lodo bajo tus pies.

Sin tropezar ni pararte sigues el camino del cisne, que se mueve lo bastante lento como para que no lo pierdas de vista, hasta que sales del pantano y te hallas al pie del gran tejo que une los reinos de Asgardhr, Midgardhr y Hel. El cisne vuela hasta la copa del árbol y ya solo lo ves como una brillante mancha en su cima. Suplicante, con lágrimas cayendo por tu cara, alzas los brazos y la cabeza hacia el ave, que va más despacio y empieza de nuevo a volar en círculos descendentes. Cuando está lo bastante cercano observas que sobre sus alas monta una mujer de una belleza fascinante, armada y vestida con cota de malla y piel. Sus rasgos son parecidos a los tuyos pero tan perfectos que despiertan un profundo anhelo en ti.

Ella se detiene a medio camino y te extiende sus brazos. Ves que está en un puente de brillante fuego irisado, sus pies cerca del final. Te hace señas, pero no hay ningún puente ni manera de ascender al enorme tronco desnudo del árbol. Al alzar los brazos, de todas formas, empiezas a sentir una corriente de dorado poder fluyendo en ti desde el extremo del puente, una reluciente santidad que parece elevarte y te acerca más y más al puente del arco iris y a la

dama del cisne; aunque eres consciente de permanecer aun con los pies en el suelo, su solidez equilibra la excitante ola de poder que fluye desde arriba.

Al fin estás lo bastante cerca como para que las puntas de tus dedos toquen los de la doncella. La brillante luz resplandece a tu alrededor; sientes el profundo amor, sabiduría y guía de tu valkyrja. Pones un pie en el extremo del puente de arco iris. Su fuego no te quema pero es tan intenso que no puedes ir más lejos.

Tu valkyrja se agacha para besarte la cabeza. Su tacto es una corona de calidez que te envuelve en su poder y sabia protección- Vuelves lentamente a tu cuerpo, los pies sólidamente plantados sobre la tierra consciente de la protección y guía que te llegaran siempre a través de la runa elhaz.

SOWILO

Galdr: sssssssssss
Letra: s

El sol es para los marinos
siempre deseado ya que
cuando viajan lejos
sobre el baño de los peces
hasta que el semental de la salmuera
los lleva a tierra
Poema Rúnico Anglosajón

El sol es la luz de las tierras
arco para la santidad
ONRR

El sol es el escudo de la nubes
y brillante resplandor
y el permanente pesar del hielo.
Poema Rúnico Islandés
*Se un onceavo**:***
si estoy preparado a conducir viejos amigos a la batalla,
canto bajo el escudo
y ellos van a la batalla poderosos y juntos,
vuelven todos de la batalla,
están todos dondequiera que vayan.
Havamal 156

La runa sowilo es la runa del sol, un poder activo que tanto se muestra a si mismo como el giro de una rueda o como un trueno – relámpago/espada. En cada aspecto de su ser, sowilo muestra el poder invencible de la voluntad. Debes notar que la rueda solar o esvástica está

hecha de dos sowilo, una sobre otra, mostrando la existencia de esta runa como un símbolo de santidad y fuente del poder que está reconocido incluso más allá del mundo Indo-Europeo. Desafortunadamente, este símbolo arquetípico ha tenido muy malos pensamientos asociados a él a consecuencia de su uso por el régimen nazi, y por lo tanto actualmente se usa solo en privado debido al malestar que causa en aquellos que no están al corriente de su verdadero significado. Debe mencionarse que un buen número de personas entendidas en metafísica piensan que la esvástica gira en el sentido de las agujas del reloj (sowilo reversa) y que Hitler la convirtió deliberadamente en un símbolo de oscuridad volviéndola hacia atrás. Esto no es cierto. La esvástica ha sido un antiguo y honorable símbolo de poder entre los germanos durante miles de años en ambas formas. La swastika "inversa" no cambia su ser más que cualquier otra runa inversa; los antiguos runistas la escribieron de izquierda a derecha, de derecha a izquierda y alternativamente de una manera u otra. Si las runas inversas tuvieran algún significado especial, sería mucho más difícil hacer buenas runas enlazadas. De hecho, aunque el sentido de la runa no está carente de significado en la magia teutónica, ellas no distinguen automáticamente entre trabajos buenos o trabajos perjudiciales.

Como runa solar, sowilo es la runa de la invencibilidad y el triunfo final. La referencia en el Old Icelandic Rune Poem muestra que actúa tanto como protector como en el combate activo. Al igual que la rueda, es un escudo; como relámpago, es una espada. La Old Norwegian Rune Rhyme muestra a sowilo como un poder que rige y como la luz de la vida. Tiene algunos lazos conceptuales en común con elhaz; observa que el sol, como la valkyrja es siempre femenino en el pensamiento germano.

A la vez que guardián y poder, el sol es también guía, como dice el Anglo Saxon Rune Poem. "Para viajar lejos" es un kenning que se usa para mencionar tanto a la muerte como a los viajes realizados por el mago en trance. En este caso, el océano a que se refiere pueden ser las aguas entre los mundos –las aguas oscuras del inframundo o del subconsciente personal (ver Laguz). La voluntad mágica es la fuerza que te conduce a través de la noche oscura del alma y te guía con vida a través del pasaje de la muerte. En este escenario sowilo (el sol) esta muy relacionado con raidho (el camino del sol) y laguz (las aguas que deben cruzarse; nota los parecidos en las referencias del Anglo-Saxon Rune Poem). Tanto en el fondo como en la forma de actuar de sowilo, puedes ver cierto parecido con eihwaz. Eihwaz, de todas formas, es inquebrantable e inalterable. Ambas son runas de transformación. Thorsson identifica a sowilo con los chacras (ruedas) a lo largo de la columna vertebral que son vitalizadas por los fuegos espinales de eihwaz.

Sowilo se usa para fortalecer la voluntad activa, mágica, convirtiéndola en una fuerza invencible e imparable. Tanto su protección como impresionantes capacidades están vinculadas en esta acción; nada puede atacar la voluntad totalmente desarrollada, y nada puede resistirle. El lado perjudicial de sowilo se puede ver claramente en las SS de Hitler, quien usaron esta runa en su insignia. Usada erróneamente, es una runa de arrogancia, crueldad y aislamiento. La voluntad por si misma es una fuerza neutral, con beneficio o perjuicio dependiendo de sus objetivos, como se puede desprender tanto de los triunfos como la destrucción forjados por Hitler quien no creía en otra cosa que en su propia voluntad.

La runa sowilo y la esvástika pueden usarse para entender las corrientes de poder que se arremolinan en sentido contrario a las agujas del reloj a través de la tierra y en deosil a través de los cielos, desplazándose y encontrándose en los polos.

Ritualmente, sowilo se asocia con el martillo de bendecir. Usada con otras runas, sowilo activa y vitaliza.

Sowilo puede usarse en meditaciones sobre las ruedas del cuerpo (chakras). Aporta la habilidad para el liderazgo activo; esto es, la habilidad para inspirar a otros con tu propia voluntad. No es una runa para la victoria de la misma manera que tiwaz, pero es la runa del triunfo activo y para protegerse de heridas y derrota. Tiwaz es una runa por la que puedes vencer a otros; sowilo es una runa por la que te fortaleces a ti mismo.

La piedra que tradicionalmente ha estado más asociada con sowilo es la piedra solar nórdica (identificada por unos como iolita) la cual, debido a sus propiedades reactivas, fue una valiosa ayuda a la navegación para los marineros noruegos. Hay otra piedra llamada piedra sol, una especie anaranjada de piedra luna, que refleja la luz con mucho brillo y funciona bien con esta runa. Igualmente apropiado para sowilo es el diamante el cual, al igual que la runa es brillantemente invencible, significando su verdadero nombre tanto "inconquistable" o "acero más duro". El diamante es una gran piedra de protección y también aporta brillante poder a los discos del cuerpo.

Meditación

Estás en un prado, cerca de una colina de arena rojiza. Más allá de esta, puedes oír las olas golpeando contra las rocas. Una fuerte brisa salada sopla fría a tu alrededor. Gaviotas y golondrinas vuelan en círculo sobre tu cabeza, gritando con fuerza.

Te diriges hacia el océano y de improviso tu camino se ve bloqueado por una horda de figuras oscuras que parecen haber emergido del suelo. Se planta ante ti como estatuas de guerreros labradas en hielo negro. No se mueven hasta que intentas ir hacia delante de nuevo; entonces sus escudos y espadas se levantan de improviso. Sin vacilar, das un paso delante de nuevo, trazando la runa sowilo con cada mano. En tu mano izquierda la runa deviene una esvástica giratoria de luz blanca; en tu derecha, es una espada en forma de rayo. Sigues tu camino a través de los guerreros de hielo. Al golpear en tu escudo, las espadas se deshacen en sus manos; cuando tu espada los toca, se deshacen en charcos de agua, empapando la hierba.

En el momento en que has alcanzado el borde de la colina, los guerreros de hielo han sido eliminados. El sol sobre ti arde a través de las nubes y su luz brillante te refuerza. Mirando por encima del borde de la colina, ves un pequeño bote reposando en la playa de piedras por debajo. El viento y las olas han modelado y erosionado profundamente la parte de la colina que da al mar, que se encuentra colgada sobre el océano. No ves camino para descender, pero sabes que has de alcanzar el bote. Con tu espada de luz empiezas a excavar el borde de la colina, labrando unos escalones, bajándolos y excavando de nuevo. La arena se desprende en grandes pedazos y sabes que todo se podría desmoronar de golpe, pero estás resuelto en tu empeño y no hay tiempo para sentir ningún miedo.

Al fin alcanzas la costa rocosa. El bote es una simple barca de remos, tal vez un poco pequeña para navegar pero parece bastante sólida. La alejas de la playa, tus pies y pantorrillas entumecidas por el agua helada. Cuando ya flota libre en el agua te subes a ella. Las olas ponen a prueba tu destreza, zarandeándola con violencia mientras intentas remar para alejarla de la costa. Finalmente has de lanzar el escudo al aire ante ti. El disco solar gira sobre la proa, tirando del bote hacia sí, rompiendo las olas a tu frente.

Navegas así algún tiempo. Aunque el cielo se oscurece con rapidez alrededor del sol pálido, el disco giratorio emana suficiente luz como para ver con claridad, resplandeciendo por

encima del agua. Algo grande golpea el fondo de tu barca, tratando de desviarla de su curso o tal vez volcarla, pero no puede apartarte de tu camino de luz, y después de un rato te deja en paz.

Mientras sale el sol por detrás en el este, ves una masa oscura de tierra por delante, a la que llegas. Tomas tu disco de luz y bajas a la orilla. Una figura brillante camina por la playa hacia ti. Es una mujer vestida de blanco, su pelo dorado está suelto y flota con el viento alrededor de su cara. Calidez y gloria irradian de ella. Sobre su cabeza hay una pequeña esfera radiante de color blanco, girando de modo que oyes su claro sonido al dar vueltas. En su mano lleva una corona provista de una runa sowilo que gira, con un radiante diamante en su centro. Inclinas tu cabeza ante su gloria y ella te corona. El intenso poder de la runa-sol giratoria sobre ti resplandece sobre tu cuerpo, haciendo que los discos de poder giren en tu espina dorsal. Lentamente retornas a tu propio cuerpo, sintiendo el poder que corre por él rodeándote de una esfera giratoria de santidad y protección, aunque tus pies permanecen firmemente plantados sobre la tierra.

TIWAZ

Galdr: *tiw-tiw-tiw* (como si rimara con “fiu”; corto y seco)

Letra: T

Tir es una estrella,
guarda bien la fe
con los athlings,
siempre en su curso
sobre las nieblas nocturnas
nunca falla
Poema Rúnico Anglosajón

(Tyr) es el manco entre los Aesir
el herrero ha de soplar a menudo.
ONRR

(Tyr) es el dios manco
y la despedida del lobo
y el que rige el templo
Poema Rúnico Islandés

Sé un doceavo: Si veo un ahorcado
meciéndose en lo alto de un árbol,
puedo labrar y colorear runas,
de modo que el hombre camina y habla conmigo
Havamal 157

La forma de tiwaz muestra una lanza, el arma del padre del cielo y señor de la victoria. La imagen del dios manco levantando una lanza se muestra ya en las mas antiguas rocas labradas indoeuropeas y es claramente Tyr o Tiwaz, cuyo nombre en su forma mas antigua está relacionada con el latín *deus*, griego *theos* y griego *Zeus*. Originalmente, Tyr ocupaba el lugar más alto entre los dioses, como padre del cielo o señor de ley, coraje y guerra. Solo cuando las runas y su poder fueron conocidas por los humanos se puso por delante Odín como el Padre De Todo, asumiendo los aspectos de Tyr que no eran totalmente contradictorios con su propia naturaleza. Varios de los usos de la lanza en la adoración Odínica vienen de esta asimilación, particularmente la práctica de arrojar la lanza sobre los enemigos para "darlos a Odín". La mayoría de las características de Tyr, de todas formas, eran muy diferentes, lo que evito la asimilación, y aunque el lugar de Tyr en la mitología escrita está bastante limitada (debido posiblemente a la sustitución por Odín en algunos lugares), continuo siendo una fuerza poderosa como figura religiosa.

Tiwaz es similar a eihwaz y elhaz en cuanto muestra la columna central del mundo; pero allí donde eihwaz muestra una aleación de lo más alto y lo más bajo y elhaz muestra comunicación, tiwaz representa la separación de los cielos y la tierra. Thorsson identifica a la runa tiwaz con el Irminsul sajón, el gran pilar que sujeta los cielos –Odín es esencialmente bipolar; Tyr es esencialmente unipolar, tal y como se muestra de manera literal por su única mano Tyr está ligado a un único curso de acción, en oposición al siempre cambiante Odín.

Tiwaz es la runa del la estabilidad y la fuerza ordenante. La estrella del Anglo Saxon Rune Poem es probablemente la estrella del norte, la cual siempre sirve como un indicador absoluto de dirección.

Uno de los más grandes aspectos de Tiwaz es su naturaleza socio-religiosa como runa de ley. Se asocia con el Thing, la asamblea general en la cual se impartía justicia y se llevaban a cabo las decisiones comunitarias. En este contexto, es el complemento de raidho. Pueden verse elementos relacionados con esto en la historia del lobo Fenris. Tyr ha de cargar sobre sí mismo con el peso de tratar con el lobo debido a ello, ya que es la personificación de las fuerzas del caos, su principal enemigo en este punto (deviene la condena de Odín en el ragnarok porque el Lobo es esencialmente parte de la propia naturaleza de Odín; es el orlög que ha dejado para sí mismo). A pesar del hecho de que el traicionar la palabra dada al lobo es por el interés de todo lo vivo, Tyr aun debe pagar por el engaño con su mano, dado que es el dios de los juramentos, honor y la justicia absoluta.

Tiwaz es la principal runa usada por o en beneficio de aquellos que no eran muy hábiles en los trabajos rúnicos. Era habitual para los guerreros el, como la valkyrja Sigrdrifa dice a Sigurdhr, "llamar dos veces a Tyr". La runa se gravaba en la empuñadura de la espada para infundir honor y coraje, y en uno o ambos lados de la hoja para llenarla del enérgico poder victorioso de Tyr. La batalla era vista como un juicio (lo que luego se convirtió en justicia por medio de la lucha en la época medieval), y de esta manera el uso de tiwaz convertía en digno

al guerrero, asegurando que sería juzgado el mejor en la lucha y por tanto obtendría la victoria.

Tiwaz se usa para obtener justicia absoluta y para fortalecer a la persona o casa en el reino físico llenándolo de fuerza moral y espiritual. Se invoca, por supuesto, para obtener victoria y es una de las runas más poderosas para tratar directamente con problemas terrenales así como con luchas mágicas.

En la esfera personal, tiwaz desarrolla coraje, fuerza y honor. Te hace consciente de tu deber hacia otros, especialmente cuando esta implicado el orden social. Tiwaz puede usarse para estabilizar y para atar las fuerzas alteradas y perjudiciales internas hasta que pueda desarrollarse la fuerza para fundir estos aspectos en el ser (wunjo). Tiwaz se usa para aportar y mantener orden.

En trabajos negativos, tiwaz infunde rigidez, prejuicios y falta de perspectiva. Puede usarse directamente contra otro en magia de defensa o venganza (echando la lanza por encima) si la causa es verdaderamente justa.

Tiwaz puede utilizarse para forzar a alguien a cumplir una promesa o para sujetar energía indisciplinada.

Ritualmente, tiwaz se representa por el pilar central del templo o su representación simbólica.

Las piedras asociadas con tiwaz son el jaspe sanguíneo y el hematites –ambas favorecedoras de sabiduría al igual que fortaleza en la batalla- y el rubí, que está asociado con el liderazgo y el poder guerrero. El rubí estrella es especialmente apropiado para esta runa.

Meditación

Estás flotando en lo que parece ser una charca de caos totalmente sin forma. A tu alrededor hay formas que parecen intentar separarse de la masa y vuelven a hundirse, sus bordes fluyendo y engulléndose unos a otros. Sonidos extraños, ásperos, gruñidos y chapoteos flotan por todo este reino de confusión y ausencia de forma. Anhelas algo sólido donde descansar tus pies, por más luz que los destellos cambiantes que parpadean irregularmente a través del mar de caos a tu alrededor, y por un aire mas puro que la densa mezcla infernal de niebla y polvo pestilentes.

Al mirar arriba, ves un rayo plateado atravesando este océano de locura. Esperas que parpadee y se pierda, pero brilla aun con más fuerza, una estrella fija brillando a través de la deformidad cambiante. Al hacerse más brillante, el líquido se va solidificando en lodo viscoso bajo tus pies, después en suelo sólido y el aire va haciéndose más limpio. El haz de la estrella se ha vuelto una gran columna de luz, sujetando la bóveda azul oscuro de los cielos en la tierra acabada de formar. Respiras profundamente el aire puro, mirando fijamente a la estrella y contento del suelo sólido debajo de ti.

Algo gruñe a tus espaldas. Volviéndote a mirar, ves un lobo tan grande como un caballo saltando hacia ti, sus dientes fulgurando con la luz reflejada de la estrella. Va dejando una estela de escalofriante caos tras de sí. En el último momento, cambia su curso y observas que esta a punto de atacar la columna que sujeta el cielo. Miras alrededor desesperadamente buscando un arma, pero todo lo que ves es una soga a los pies del pilar. La coges y la balanceas hacia el lobo. Se vuelve gruñendo y se dirige a ti. Moviéndote a un lado, pasas la cuerda alrededor de su cuello con una mano y la agarras con la otra para ahogarlo. Aunque se

revuelve con fuerza, no puede soltarse o alcanzarte con sus dientes. Finalmente, cae al suelo y acabas la tarea de atar sus patas juntas y sus fauces fuertemente cerradas.

Aun oyes como gruñe –impotente ahora, crees, hasta que te das cuenta que la bestia aun no se ha despertado. El gruñido proviene de una par de hombres cubiertos de pieles que corren por la llanura hacia ti. Van golpeando los bordes de sus escudos y les va cayendo espuma sobre sus barbas. Ahora hay una lanza y una espada a los pies de la columna. Sin preguntarte que hacen allí, coges la lanza y la arrojas hacia ellos. Le atraviesa el pecho a uno, que cae al suelo. El otro se acerca, aullando como un lobo furioso. Coges la espada y das un paso adelante para enfrentarte a él.

Cuando la hacha del berseker golpea tu espada, te arroja hacia atrás y caes pesadamente contra el pilar. Salta hacia delante y te ataca de nuevo, pero el poder que fluye hacia ti desde la fiel estrella te da fuerzas para parar el golpe. Luchas con la espalda contra la columna durante largo tiempo, sin dar el brazo a torcer. Lentamente se va agotando la fuerza de su locura, pero tu poder sigue firme. Al fin golpeas su hacha, que cae al suelo. Durante un momento se queda parado, como pensando cómo atacar de nuevo. Podrías atravesarlo, pero sabes que es poco honorable asesinar a un hombre desarmado.

Las fuerzas abandonan al berseker que se desploma inconsciente sobre el suelo. Das unos pasos y levantas la cabeza y los brazos hacia la estrella dando gracias por tu victoria. Al observar, ves un hombre alto, de aspecto adusto cuya barba le cubre el pecho emergiendo del pilar de luz. Está asiendo una lanza en su mano izquierda; su brazo derecho es un muñón sangrante. Tyr te hace una señal, sonriendo y hace un ademán hacia tu espada. Tu se la presentas y él traza, con la punta de su lanza, la runa tiwaz sobre la hoja y la empuñadura y también sobre tu frente. La runa resplandece rojiza allí donde la ha tocado el poder del dios.

Lentamente, vuelves a tu propio cuerpo, con los pies firmemente plantados sobre el suelo, conocedor del poder que siempre será tuyo mediante tiwaz.

BERKANO

Galdr: *bbbbbb* (un zumbido profundo y muy suave, con los labios casi cerrados; si hay dificultad en realizar el sonido continuo puede pronunciarse *b-b-b-b-b-b* de manera vibrante)

Letra: B

(El abedul) no tiene fruto
pero del mismo modo que sostiene
ramas sin semilla fértil
tiene bellas ramas
en lo alto de su copa
está bellamente cubierto
cargado con hojas
tocando el cielo
Anglo-Saxon Rune Poem

(El brote de abedul) es la mas verde de las ramas con hojas
Loki trajo la suerte del engaño.
Old Norwegian Rune Rhyme

(El brote de abedul) es una rama frondosa
y un pequeño árbol
y una madera juvenil
Old Icelandic Rune Poem

Sé un treceavo:
Si rocío un joven caballero con agua,
no caerá, aunque vaya a la batalla.
No será eliminado, por espadas.
Havamal 158

Berkano, "abedul", es la runa de la Gran Madre, la diosa adorada como Nerthus por los primeros pueblos germanos, que devino Holda en el continente y fue escindida en Hel y Freyja en los países nórdicos. Esta runa personifica la base de gran parte del culto vánico: la diosa tierra cuyos poderes de fertilidad deben ser renovados por el sacrificio de su consorte cada año. La forma puede entenderse como los pechos hinchados y el vientre de una mujer embarazada; también como los espacios reflejados y fundamentalmente idénticos de la cuna y la tumba. Al igual que Freyja, Berkano es la fuente de la vida; como Hel, es guardián de los muertos; como la Aesir Frigg, es la guardiana silenciosa de la sabiduría. Observando con

atención, puedes ver que cada una de estas diosas reviste en sí aspectos de las otras –son maternales, guardianas de sus muertos y videntes silenciosas.

Berkano es la runa de la tierra, quien recibe el sacrificio/semilla y lo atesora para sí, guardándolo y nutriéndolo hasta que le llega el momento de resurgir. Este es el proceso de renacimiento para aquellos que no van al Vallhala.

Como runa de fructificación, berkano rige en especial el resurgir de la primavera cuando se muestra más abiertamente el poder de la diosa al dar a luz nueva vida desde su matriz. En algunos países nórdicos era costumbre vestir a una joven con ramas de abedul y/o flores y pasearla por el pueblo en el Día de Mayo o en una de las otras celebraciones primaverales. Esto es seguramente una reminiscencia del la procesión primaveral de la diosa Nerthus en la que se paseaba a la diosa en un carro, esparciendo su fertilidad por los campos. Su poder se renovaba mediante un sacrificio humano al final de la jornada, y los estudiantes del folklore pueden observar el gran número de costumbres populares que provienen de esta práctica.

El alumbramiento de la primavera se prepara al retirarse el otoño y era en este tiempo en que las gentes de los países nórdicos hacían sus regalos a la tierra, en el festival llamado winternights, *disablot* (sacrificio a las diosas), o *alfablot* (sacrificio a los elfos). Las *disir* eran diosas vánicas menores, habitualmente asociadas a una única familia o persona. Son habitualmente antepasados femeninos que vigilan los nacimientos y muertes de sus descendientes y avisan o protegen; están íntimamente relacionadas con la kinfylga y con la valkyrja. Se las ha descrito también como "Nornas guardianas", "aquellas que van con todos los nacidos para conformar su vida". Estos seres han sobrevivido en las historias infantiles como las hadas que ofrecen dones en los bautizos infantiles.

Como runa de dar-a-luz, Berkano es en si misma una poderosa fuerza formadora, el ser pensante -como se escribe en la *Edda en Prosa*- que las capas ponen al nacer (llegar a la existencia) permanecerá poderoso a lo largo de la existencia. También está expresado en el pasaje del "Havamal". El rociar con las aguas de vida es una antigua costumbre pagana; en este caso, la acción mágica que se lleva a cabo es el proteger al recién nacido con berkano, que permanece con él a la largo de su vida porque se ha grabado como su orlög, su *primera* capa de *weird*.

Berkano es la runa del propio túmulo, como algo separado de la propia iniciación en el túmulo. Es el equivalente al atanor de los alquimistas, el horno o "matriz" en el que se lleva a cabo la transformación.

Puede usarse para la fertilidad mágica femenina y para trabajar con misterios femeninos. Es particularmente poderosa en todos aquellos asuntos relacionados con nacimiento y con dar a luz.

Esta runa es eficaz para ponerte en contacto con tu disir y invocar su poder protector o para pedirle consejo en algún asunto. Como a menudo hace Odín con Frigg.

Berkano se usa para ocultamiento, protección y crianza, especialmente de niños. Es una buena runa para protección pasiva.

En trabajos perjudiciales, se puede invocar berkano como la runa de la diosa en su aspecto de Madre de la Tumba, la ciénaga devoradora.

Berkano es la runa del crecimiento y la transformación ocultos.

Ritualmente, personifica la necesidad de silencio y el paño oscuro que cubre los implementos mágicos en uso o en proceso de creación. Dicho paño es mejor que sea de lino, dado que esta íntimamente asociado a Holda, un nombre germánico tardío para Nerthus.

Usada con otras runas, oculta el resultado hasta que está plenamente preparado para salir a la luz.

La piedra asociada es el azabache, una madera fósil negra que muestra la naturaleza ocultadora y reservada de esta runa. Se dice del azabache que se usa en ver lo que está oculto y en la curación de problemas femeninos.

Meditación

(en honor de los poemas de Seamus Heaney)

Estás al lado de una pared baja de piedra, cubierta de zarzas, las oscuras bayas de la planta colgando pesadamente. Cuidadosamente apartas las matas y saltas la pared. En el otro lado ves los hierbajos marrones y la maleza sobre la ciénaga. Pedazos de humus dejados a un lado por los cosechadores de turba. Andas entre las flores del pantano y los juncos, siguiendo las rocas de granito que muestran un camino seguro. Una pequeña corriente de agua clara serpentea entre las rocas, moviéndose a tu paso. El suelo es blando, traicionero. La corriente fluye hacia una oscura charca silenciosa como la boca de un caldero de sacrificio abierta al cielo gris. Aquí y allá ves manchas de musgo marrón y ocre, como sangre seca atrapada en la ciénaga, fermentando bajo tierra. Las semillas y hojas caen sobre ella, pudriéndose sobre el suelo del que surgieron, formando capas milenarias que yacen silenciosas.

Cerca de un grupo de piedras bajas, cubiertas de musgo, a un lado del camino, ves un montículo verde. Te agachas para tocarlo y el musgo se desprende en tus dedos mostrando el mango oxidado y manchado de turba de una pala. Lo coges y el fango que lo cubre se aparta perezosamente. Hundes de nuevo la hoja y el mango en su agujero y la ciénaga de nuevo los engulle. Los hierbajos alrededor de las piedras tiemblan. Lentamente, mientras observas, un palo alto, negro por años de yacer debajo de las aguas fangosas del pantano, emerge poco a poco. Se nota bifurcado en algún punto por debajo, la hendidura está tallada mas profundamente de manera que solo puedes percibir, oscura y remotamente el rastro de una figura femenina de largas piernas. Permaneces en silencio por un momento observando la sombra de la oculta diosa de este lugar.

Lentamente das un paso hacia la hendidura, tus pies se hunden profundamente en la absorbente ciénaga que te engulle hacia su seno, tu tumba. Aunque te debates, no puedes liberarte de su abrazo. El frío lodo te traga. Te sobreviene una extraña paz y te dejas tragar en lo profundo de la turba acogedora.

Después de que la ciénaga te ha engullido por completo y tu respiración se detiene, sientes que te mezclas con algo, en el cuerpo que yace justo por debajo de ti, guardado por las fangosas aguas durante centenares de años. La mujer viste de lino, ataviada para su matrimonio, en estas aguas y en esta tierra, sujeta por la estaca de roble que la aferró a esta charca mucho tiempo atrás. Percibes su largo sueño, aquí, bajo la turba, bajo las hierbas y la pared de piedra. Muerto, sientes las aguas filtrándose por tu piel, oscureciéndola con humus, tiñéndola como piel curtida. La porción de vida guardada dentro de tu pelvis se encoge, preservada como las raíces y semillas que yacen en tu estómago; tu pecho se encoge allí donde el suave lino y la piel se deposita sobre él. Un millar de alboradas te reconfortan lentamente, un millar de noches te refrescan allí donde yaces, allí donde el abrazo del sol no puede alcanzarte. Tu cerebro se nubla con el sueño, fermentando poco a poco dentro de tu cráneo relleno de turba, acurrucado en los negros rizos de tu pelo. Atrapado en la oscuridad

suave e infinita de la charca, tu cuerpo se transforma lentamente, la piel oscura y rugosa como roble de ciénaga, eterno como el ámbar y el azabache.

Pasa otro invierno, frío y lento, y otra vez el nuevo sol caldea poco a poco la charca, depositando algunas de las semillas que fermentarán y germinarán. Tú, también, sientes su estímulo, emergiendo de tu cuerpo, a través de la negra turba hacia la brillante luz del sol. Un abedul que ha crecido por encima de ti, refleja tu imagen en las oscuras aguas como si fuera un espejo. Eres una joven doncella de pelo dorado vestida de flores y hojas de abedul. Al estirar los brazos, la ciénaga marrón por el paso del invierno, explota en una nube de verdor. La atraviesas con tus pequeños pies desnudos deslizándose sobre la traicionera turba mientras propagas la nueva vida que has emanado sobre la tierra.

Al acabar, te paras ante la hendidura donde se halla la diosa. Unas pequeñas gotas de agua clara emergen de lo alto de la rama, cayendo sobre tu cabeza, como una bendición cuando te inclinas respetuosamente ante ella.

Lentamente, vuelves a tu propio cuerpo, con los pies firmemente plantados sobre el suelo, conocedor del poder de ocultación y nacimiento que siempre serán tuyos mediante berkano.

EHWAZ

Galdr: *aaaaaayyyyyyyyy* (prolongado, pronunciar como “ei”)

Letra: E

(Caballo) es, frente a
los condes
el júbilo de los athlings,
un corcel orgulloso sobre sus cascos;
en relación a ellos,
los héroes –hombres ricos- sobre caballos de guerra
intercambian palabras y siempre es
un consuelo para los que están sin descanso.
Poema Rúnico Anglosajón

El caballo es el animal más mágico y honrado en la tradición mágica teutónica, fusionando el poder de la sabiduría divina con la fuerza terrenal de la fertilidad y el poder de trasladar el alma de un mundo a otro. Está íntimamente identificado con el culto a los Dioses Gemelos o Alcis entre las tribus germanas, un par de deidades que Tácito describe como similares a Castor y Pólux; de hecho, la forma del signo es muy parecida a la que usaban los espartanos para adorar a los gemelos. También puede representar un par de jinetes cabalgando juntos, que fue parte de la adoración de Alcis entre los germanos. Esto está con mucha probabilidad relacionado con las estirpes reales duales germanas: un cierto número de casas reales trazaban su línea de antepasados hasta un par de hermanos reales o gemelos; la práctica

permaneció en uso durante la invasión sajona a Britania, que fue conducida por los reyes gemelos denominados Hengest (semental) y Horsa (caballo). Un eco de esto puede ser hallado en el preludio del relato Édico del "Grimnismal" en el que Geirroedh destituye a su hermano y co-heredero.

Los Alcis están también etimológicamente ligados a la runa ehwaz en su nombre alternativo –*algiz*, o "protección". Aquí puede observarse el funcionamiento de ehwaz como runa de recepción de sabiduría profética. Como animal sagrado, el caballo, al igual que la valkyrja, fue capaz de comunicar a dioses y humanos, y de hecho fue muy usado en adivinación por una de las tribus germánicas.

Ehwaz es la runa del "fetch" o fylgja: esta parte del ser que tiene aspecto de animal y muestra la naturaleza interna de la persona a quien está ligado y que puede ser conducida entre los diferentes mundos. Como la valkyrja, el fetch puede recibir y transmitir sabiduría que de otra forma no sería accesible para la mente del vitki. A diferencia de esta, puede ser controlada y usada por el vitki. Las formas más comunes del fetch son el oso, el ciervo y el lobo; pero también se han mencionado ratones, ballenas, dragones e incluso thursar y mujeres troll. El fetch es, de algún modo, el "animal tótem" del vitki, aunque actualmente puede considerársele más un espíritu guardián. Puede ser proyectado separadamente o junto a uno. Esto está explicado más ampliamente en los capítulos dedicados al alma y a la magia seidh.

El caballo es especialmente sagrado para Odín y Freyr, el Señor de la Sabiduría y el Señor del Mundo respectivamente. Por lo tanto, esta runa es muy adecuada para unir la inspiración mística con el ser terrenal. De esta runa puedes aprender los misterios de la alianza entre El Oculto y el Señor.

Ehwaz se usa en todo aquello relacionando con la unión armoniosa de las dualidades, ya sea como iguales –al estilo de los reinados duales, o como inteligencia directora y poder manifiesto -como las dualidades hombre/caballo o dios/humano. Como vínculo entre iguales se puede usar en todos los asuntos de amistad y matrimonio. Es útil para formar uniones entre dos personas a todos los niveles, incluyendo lazos telepáticos y empáticos privados. Puede ser útil como ayuda en la magia simpatetica.

Es una buena runa de fertilidad, en especial en aquellas formas en que la concepción se desea para propósitos mágicos o para ligar un cierto ser o poder al feto o al recién nacido.

Aporta poder bajo la guía de la sabiduría. En trabajos perjudiciales, puede usarse para esclavizar la voluntad o fuerza de una persona a los deseos de uno.

Puede ser usada en trabajos de adivinación con el propósito de entender la voluntad de los dioses. Se puede comparar con la relación entre el dios y el humano en la santería –a la persona poseída se le llama el caballo, el espíritu que posee, el jinete. También se dice "un gran dios no puede cabalgar un caballo pequeño", palabras de aviso que harías bien de tener en cuenta cuando abras tu mente.

En los rituales se usa en relación al fetch y, junto a otras runas de viaje, para desplazarse entre los mundos.

Esta es la runa usada en crear y tratar con formas mentales y otras extensiones conscientes de tu poder.

Ehwaz es eficiente construyendo relaciones con cualquier tipo de vehículo moviente, ya sea viviente, mágico o mecánico.

Usada con otras runas, ehwaz une las corrientes de poder de un modo opuesto a thurisaz. Allí donde thurisaz crea fuerzas reactivas con el propósito de romper, ehwaz crea

fuerzas activas fusionándolas con el propósito de integrarlas. No debes olvidar, de todas formas, que ehwaz es básicamente energía móvil.

Las piedras asociadas son la turquesa, que edifica la relación entre el caballo y el jinete y el sardónice (ágata de tonos marrones), del que se dice que asegura un matrimonio fiel.

Meditación

Estás en medio de un bosquecillo de robles y fresnos al amanecer, la clara luz filtrándose entre las hojas que se mueven con la brisa suave. Un poco más adelante, ves un caballo blanco pastando tranquilamente. Luce una silla dorada y adornos de turquesa y oro.

Al acercarte, el caballo te mira y ves la sabiduría de los dioses en sus grandes ojos oscuros. Permanece observándote silenciosamente por un momento, después baja la cabeza y escarba la hierba húmeda con su pata derecha. Sientes que el caballo desea que lo montes y eso es lo que haces.

Montado, sientes una poderosa sensación de fuerza debajo de ti cuando mueve sus músculos al trotar. Lo guías afuera del bosquecillo sagrado con una ligera presión de tus rodillas; aunque sujetas las riendas ligeramente, sabes que su potencia está ligada a tu voluntad.

Cabalgas hasta un extenso prado donde crecen con fuerza multitud de flores multicolores. Mirando adelante ves otra persona montada en un caballo blanco que cabalga en tu dirección. A la intensa luz del amanecer ves tu propia imagen y te preguntas cómo puede ser que en esta llanura inmensa se extienda un espejo, hasta que el otro jinete saca una soga y te das cuenta que es tu propio doble cabalgando hacia ti.

Tu gemelo desenrolla la cuerda y te lanza un cabo. Lo coges y te lo atas a la cintura. No son necesarias las palabras entre vosotros –cabalgáis juntos, haciendo los mismos movimientos mientras hacéis galopar a los caballos. Simultáneamente la soga va haciéndose más y más corta hasta que casi estáis uno junto al otro, un tropiezo de uno de los caballos os haría caer a ambos. Respiráis a la vez, los cascos de los caballos repican sobre el suelo en perfecta sincronía y su respiración está tan acompasada que no sabríais decir de cual es el sonido.

Lentamente, tu doble y su caballo se fusionan contigo hasta que parece que cabalgues solo de nuevo. Te desplazas desde el prado hasta la pendiente de una montaña, dirigiendo a tu caballo entre los traicioneros caminos pedregosos. Este tiene un equilibrio asombroso y va sorteando peligros que tú no ves hasta que han pasado. Aunque lo guías hacia arriba, le das suficiente libertad como para que pueda escoger mejor los lugares por los que pasa.

Está refrescando y las nubes van cubriendo el sol naciente. Subes entre densas capas de niebla. Cuando alcanzas la cima, el cielo se ha vuelto gris y el prado ha desaparecido en un océano de niebla.

El caballo se detiene y sacude la cabeza, golpeando las rocas con los cascos para darte a entender que debes desmontar. Lo haces y lo observas esperando un nuevo signo. Sus negros ojos fijos en los tuyos, empieza a fundirse en una nube de niebla blanca que pasa por el aire ante ti. La niebla se arremolina moldeando la forma de un animal neblinoso. Lentamente va trazándose en la densa niebla hasta que miras a los ojos de la bestia que es el aspecto animal de tu alma. Sabes que tienes tu fylgja ante ti.

La silla y riendas que te unían al caballo permanecen aun sobre tu fetch, dado que este tiene una forma que se adapta a ellas. Las tomas y montas sobre su espalda, poniéndolo en

marcha con el pensamiento. Te conduce hasta el mar de niebla moviéndose ágilmente en la intensa bruma y sabes que podrías cabalgar con el a través de cualquiera de los mundos, pero ya es hora de volver a tu propio cuerpo en Midgardhr.

Cabalgas a través de la bruma hasta tu cuerpo terrenal. Ambos, tu fylgja y tú os fundís en uno, tus pies firmemente plantados sobre la tierra, sabedor del poder y de la parte de tu ser que puedes alcanzar a través de la runa ehwaz.

MANNAZ

Galdr: *mmmmmmmmmm*

Letra: M

(El hombre) es en su júbilo
querido por sus parientes
aunque cada uno deba
separarse del otro
ya que el señor quiere destinar
por decreto
la frágil carne
a la tierra
Poema Rúnico Anglosajón (ver también elhaz)

El nombre de esta runa es un afín al del dios Mannus de las tribus germánicas. Mannus fue el hijo de Tvisto, quien había surgido de la tierra y que fue padre de las tres razas humanas (esclavos, hombres libres y nobles). La misma historia se cuenta del celta Mannan mac Lir y de Agni en el Rig Veda. En las leyendas noruegas, el lugar de Mannus está ocupado por Heimdall bajo el nombre de Rig, que es un título céltico que significa "rey". Ya sea que la historia haya pasado de los irlandeses a los noruegos o surgido independientemente de raíces indoeuropeas, aun nos cuenta la historia de una humanidad descendiente tanto de los dioses como de la tierra ("el incremento de polvo" como se menciona en elhaz). Como guardián del Bifrost, Heimdall es también el enlace entre los dioses y los hombres tanto genética como conscientemente, como se describe en el Rigsthula: después de que Heimdall haya engendrado las tres razas de hombres, vuelve para enseñar a Earl, el primero de la línea de nobles y le enseña como conquistar su herencia. En los relatos místicos germanos, la referencia a la nobleza es un código que habla de aquellos que son capaces de despertar y usar su poder interior. Así fue escrito que "Rig vino, le enseño las runas / y le garantizó su propio nombre diciéndole que perteneció a su hijo / Rig le ofreció tomar posesión de Udal Vales y viejos salones… Cabalgó en su caballo, blandió su espada… lucho por tierras", "Contendió en runas con Earl Rig. / Peleo con el en agudeza, y aprendió mejor las runas. / Así llego a tener por si mismo / el nombre Rig y el conocimiento de las runas". La clave de esta herencia es el poder de la mente, especialmente como se muestra a través de las runas. Notad que el

verdadero heredero de Rigr en la segunda generación no es el primero de los hijos de Ear, sino Kon, el más joven. Esta es una herencia que solo puede ser ganada por aquellos que la merecen.

Mannaz es la runa de la mente racional, de la inteligencia que es la fuerza más poderosa de los seres humanos. Muestra la interacción entre Huginn y Munnin, o Hoenir y Mimir, ambos personificaciones de las facultades de *hugr*, "pensamiento" y *minni*, "memoria", cerebro izquierdo y cerebro derecho respectivamente. Mannaz es la runa del intelecto perfeccionado que se fusiona con la razón y la intuición. Como runa de la conciencia, esta especialmente asociada con Mimir, el maternal tío y profesor de Odín y en especial con la historia de la cabeza cortada de Mimir. La historia de Odín preservando la cabeza con hierbas y encantos y obteniendo conocimientos de ella en momentos de necesidad es hoy en día una pista hacía un ritual de alcanzar y aprender de tu "memoria de raza", la sabiduría transmitida de tus antepasados. En este aspecto mannaz esta íntimamente relacionado con othala, como indica la referencia a las "udal lands" (implicado por primogenitura) en el Rigsthula.

El dios Heimdall es, en un sentido, el lado mantenedor del orden y hacedor del bien de Odín como Padre de Todo y profesor, al contrario que Loki, su enemigo, la personificación de la naturaleza caprichosa y malvada de Odín. Se habla de Heimdall como el mas inteligente y brillante de los dioses. Debe haber sido comparado a la siempre vigilante águila de la copa de Yggdrasill, y Loki a la siempre roedora serpiente de sus raíces –Odín, por supuesto, mezclando los poderes de ambos. Mannaz es la runa de esta elevada mentalidad, enfatizando los elementos más elevados de la naturaleza humana como el objetivo y fuente del autoconocimiento y autocontrol del vitki

Mannaz se usa en todos los asuntos de la mente, tanto en fortalecer la inteligencia y la memoria como en el despertar y guía de las habilidades psíquicas.

Esta runa te hace más consciente de la herencia sagrada que compartes con el resto de la humanidad y te pone en relación con otros seres quienes no solo forman parte de este entorno sino que también han tomado parte activa en él y tienen la intención de reclamar todo su potencial.

En trabajos negativos, mannaz puede aportar un sentido de ser "escogido" o mejor que otros por derecho de nacimiento o por el poder potencial que se posee. Debes recordar que aunque el "mito de la herencia" es cierto en el fondo, es una herencia que los humanos pueden potencialmente compartir.

En los rituales mannaz es la runa del propio/propia vitki. Mannaz representa el ser humano perfecto, equilibrado y auto-guiado con un pleno conocimiento del funcionamiento de su propia mente –solo una persona con un completo control de sí misma puede llevar a cabo magia con éxito, en especial magia rúnica, que depende en gran medida del *galdr* hablado así como de las propias runas. Sin un pleno y completo auto-conocimiento, el subconsciente torcerá los trabajos de manera que tanto podrá ser que conduzcan al éxito como a la autodestrucción.

Usada con otras runas, mannaz guía sus funciones en el reino de la mente o, en caso de ser necesario, a afectar el cerebro.

La piedra asociada con mannaz es la amatista, la cual, de todas ellas, es tradicionalmente la que más se relaciona con la razón, memoria/intuición, y la capacidad de combinar ambas. Aporta claridad de mente y ayuda a guiar a la pasión por medio de la razón. Su nombre significa "sin embriaguez" (griego), y muestra su poder como moderadora y

equilibrio –que es una de las mejores formas de sabiduría según el "Havamal" y mostrado claramente en la naturaleza de Heimdall. Amatista es una piedra orientada a lo celestial, encajando con esta runa cuya forma muestra la unión entre el cielo y la tierra.

Meditación

Estás en una oscura cueva cerca de un pozo de piedra. Gotas de vaho se deslizan desde las raíces de los árboles retorciéndose a través de las paredes de la cueva. Una débil luz blanca resplandece desde el saliente del pozo.

Al acostumbrarse tus ojos a la luz, ves la cabeza, ancha y de cejas espesas de Mimir en el saliente, su blanca barba con retazos rojizos y el pelo blanco tenuemente descolorido por las hierbas conservantes. Sus marchitos párpados están cerrados. Un tenue círculo resplandece alrededor de su cabeza, un patrón entretejido de runas enlazadas escritas en su interior. La única que distingues con claridad es mannaz en el borde exterior del círculo.

Sacas un pequeño cuchillo de tu cinturón y pinchas el dedo índice con él. Al manar la sangre, trazas la runa con él, entonando el nombre, mannaz. Allí donde toca la sangre la runa resplandece rojo oscuro, caliente del poder.

Los fruncidos párpados de Mimir se alzan y sus profundos, ancianos ojos se fijan en los tuyos. No habla, pero puedes sentir la sabiduría fluyendo silenciosamente desde su mente a la tuya. Al final, cierra sus ojos de nuevo.

Actuando como sabes que debes hacer, vas a la parte de atrás del pozo. Se abre una pequeña puerta de madera desde las raíces y sus retorcidas sombras frente a ti. Pasas a través de ello, subiendo una larga espiral de escalones de piedra. Finalmente, después de lo que te han parecido horas de ascenso, ves una luz por encima de ti, el débil resplandor de la tarde. Apuras tu subida.

Al salir observas que te hallas solo en el pico de una alta montaña. Parece que el mundo entero es visible a tus pies, pueblos y ciudades se extienden sobre la tierra. Algunos están difuminados por humo o nubes, pero ninguno está oculto de tu mirada abarcadora. Te das cuenta que puedes ensanchar o estrechar tu mirada a voluntad observando los movimientos de la gente individual o, al mirar arriba, ver los modelos de movimiento que se mueven alrededor de la tierra con el lento curso del sol.

Ves dos motas volando hacia ti; mirando de cerca, puedes decir que son dos grandes cuervos. Uno se mueve con rapidez pero a menudo se sale de su ruta; el otro vuela directo y sin interrupción, aunque una y otra vez se inclina un poco. Cada vez que vacila, tu corazón se encoge de miedo. Sabes que son Huginn y Muninn, tu pensamiento y tu memoria, y si uno u otro fallasen, estas condenado. Pero vuelan directos hacia ti sin error, el rápido Huginn aterrizando en tu hombro izquierdo y Munnin en el derecho. Sientes corrientes de poder fluyendo entre ellos, a través de tu cabeza, una X de energía con el punto de intersección en el centro de tu frente. El nexo deviene más y más caliente, hormigueante de conocimiento; sientes tu visión volverse hacia dentro hacia ese punto. Sabes que ahora en realidad estas mirando hacia dentro de ti mismo para ver tu origen.

Reconoces el lugar donde vivian tus padres cuando te concibieron. Un hombre camina hacia la puerta. Está bien vestido y es guapo. Ves un nimbo radiante como una corona de plata alrededor de su cabeza y bajo su piel percibes el oculto resplandor del más bello de los dioses. Golpea a la puerta; tus padres lo invitan a pasar y lo alimentan bien, ciertamente encantados por este radiante extranjero. Al llegar la hora de ir a dormir, el yace entre los dos. Percibes el

momento cuando planta la chispa de divino poder en el seno de tu madre como una semilla en nutritiva tierra. Permanece tres días, después se marcha. En el transcurso de nueve meses, tu madre da a luz a un hijo de Heimdall. Observas el nacimiento. Al llegar el niño al mundo, rojizo y arrugado, pero brillante y con oculta fuerza, sabes que eres tú mismo.

Volviendo tus ojos hacia fuera de nuevo, te quedas deslumbrado por la cegadora luz blanca a tu alrededor. Poco a poco tus ojos perforan el velo brillante para ver a Rig en toda su gloria, el Dios Blanco coronado en plata con una gran amatista en el centro de su frente. Te das cuentas que este es tu padre divino y te inclinas ante él, pero te detiene y, en vez de eso, te abraza.

"Eres mi hijo y mi heredero" te dice. "Te ha llegado la hora de avanzar y ganar el poder de tu padre, las tierras y antiguas fincas de sabiduría y poder". Coloca una espada en tu mano izquierda; en la derecha una varita con las runas grabadas a su alrededor. Finalmente levanta un círculo de plata con la runa mannaz grabada en el centro. "Te doy esto en señal del poder en ti, hijo mío" dice Heimdall. "Debes ganar la corona superior por ti mismo". Pone el círculo en tu cabeza, la runa titilando en el centro de tu frente.

El brillante dios te abraza de nuevo y desaparece. Al mirar hacia la tierra de nuevo, ves a lo lejos unas pocas montañas, cada una de ellas sostiene una única mujer o hombre quien, como tu, está ataviado con el signo de su dios-padre. Sabes que estos son los siblinul, a quienes deseas conocer y hablar. Los signos de parentesco son inequívocos; estas seguro que los conocerás de nuevo si los vuelves a encontrar en la carne.

Lentamente desciendes la montaña y vuelves a tu propio cuerpo, con los pies firmemente plantados sobre la tierra, conociendo el poder de tu divina herencia la cual siempre puedes alcanzar a través de la runa mannaz.

LAGUZ

Galdr: *lllllllllllllll*

Letra: *L*

(El agua –el mar) es para la gente
en apariencia infinita
si pueden aventurarse a viajar
en un barco inestable
y las olas del mar
los asustan mucho
y el corcel de lo salado
no hace caso a su brida
Poema Rúnico Anglosajón

(El agua) es lo que desciende desde la montaña;
como una fuerza;
pero los objetos de oro son cosas costosas.
ONRR

(Lo mojado) es el agua revuelta,
y un amplio caldero
y la tierra de los peces
Poema Rúnico Islandés

agua la clara
Abecedarium Normandicum

Se un quinceavo, que Thiodhroerir el enano
cantó ante la puerta de Delling.
Cantó fuerza a los Aesir, poder a los elfos,
y entendimiento hacia Odín.
Havamal 160

Laguz es la runa del agua primal, los ríos fluyendo de Hvergelmir que contienen tanto levadura como veneno. En el cosmos teutónico, es el agua fluyendo del propio pozo, a diferencia del pozo (perthro) o el camino y acción del agua (uruz). Laguz es en esencia una fuerza indiferenciada a la que uruz limpia, da forma y guía.

Puedes observar esta naturaleza dual en la gran ambivalencia con que las tribus germanas observaban las aguas de su mundo. Agua son las aguas claras de la vida y las aguas oscuras de la muerte. El océano era una gran fuente de prosperidad para las gentes nórdicas y su camino más fácil para viajar (Njord), pero también era un avaricioso devorador de vidas y

barcos (Ran) del que solo un habilidoso mago podía proteger. Aunque los ríos y corrientes fueron, literalmente, las aguas de la vida para aquellos que habitaban cerca de ellas y no podían vivir sin ellas, los germanos tienen más cuentos de seres acuáticos malvados en las aguas de las que dependían que ningún otro pueblo.

El más famoso de estos, por supuesto es Lorelei del Rhin, que conducía a los marinos a la muerte; pero sus hermanas habitan prácticamente cada corriente y pantano del Norte.

El agua estancada donde se acumula el veneno y la fermentación se creía mucho más peligrosa que el agua corriente, que era activa, portadora de vida, y divina. Grendel y su madre son buenos ejemplos del funcionamiento malvado de laguz dado que representa el enconamiento del subconsciente, Grendel es el síntoma crónico de la camada de monstruos que se esconde bajo las aguas de la laguna. Cuando es asesinado sobre las aguas (se suprime el síntoma), su madre causa una matanza mucho peor que la que él había causado. Solo cuando Beowulf, cuya reputación heroica está basada en sus habilidades como nadador, se sumerge en el estanque y mata a la madre de Grendel en su hogar cesan los asesinatos. Esta historia muestra la necesidad del mago de encontrar fuentes escondidas de mal y tratar con ellas al nivel en el que se había engendrado el daño –capaz de atravesar las oscuras aguas del subconsciente y los mundos ocultos en los que también funciona la magia. Laguz es la runa por la que buscarás entre las capas de lo-que-es y te moverás a través de su estructura a voluntad para leer el orlög.

Al igual que runa de ocultación y de lo desconocido, es una runa por la cual emana la vida desde la oscuridad y lo oculto es mostrado a la luz. Son las "aguas de la vida" que son rociadas sobre el recién nacido, a quien no se entregaba a la muerte, como muestra de aceptación en el círculo de los vivos. Es también la runa que muestra y/o combate el veneno. La forma alternativa de su nombre, *laukaz*, significa "puerro" y esta es la runa a la que se refiere Sigrdrifa cuando dice a Sigurdhr, "Señalaras una bebida santificada con estos para proteger contra el peligro, / y la pondrás en el preparado. / Después, lo sé, tu hidromiel no se mezclará con perjuicio alguno". El funcionamiento de la runa de este modo es mostrado en la saga de Egill Skallagrimsson quien, sospechando la existencia de veneno en una bebida que le habían ofrecido, grabo una runa varias veces en su cuerno, corto la palma de su mano, y tiñó las runas con sangre, con lo cual el cuerno estalló en pedazos –como resultado de la súbita afluencia de vida- fuerza y levadura actuando sobre el veneno – y la bebida cayo sobre la paja. Todas las plantas de la familia del ajo, incluyendo la cebolla, muestran el funcionamiento y naturaleza de laguz: mientras el bulbo permanece oculto, la gran fuerza vital que reside en él se muestra por el rápido crecimiento del tallo verde, y todas estas plantas son excelentes fortalecedoras tanto en el ámbito físico como en el reino de lo oculto.

Laguz es una runa de transiciones entre la vida y la muerte –lo que te despierta al inicio de la vida y las aguas que se han de cruzar en su fin. Debes recordar que Odín a menudo aparece como un barquero reclamando a los muertos.

Laguz se usa para llenarte de fuerza vital y enviarla de un mundo a otro. Hace que la sensibilidad que circula a tu alrededor en flujos de poder se haga más grande, especialmente cuando pueden percibirse señales de peligro. Está sensibilidad también puede aplicarse a los campos magnéticos de la tierra.

Laguz se usa también para investigar el subconsciente y lo desconocido y se necesita un dominio de ella para tratar con los problemas que puedes hallar en los mundos que rige.

En trabajos para causar daño, laguz es la runa de la seducción, la decepción, enfermedad y veneno. Puede usarse para empeorar problemas crónicos de salud y sacar a la luz antiguos problemas de cualquier índole.

Ritualmente, laguz represente el hidromiel o ale usados en los rituales. Gobierna todas las magias de elaboración de cerveza y de bebida. También se ha visto en el uso mágico de saliva y sangre, los fluidos corporales que acarrean la fuerza vital.

En la esfera personal, puede ser invocada para obtener fuerza física y mágica y perspicacia psicológica. Es el complemento de la mente consciente, mannaz.

Saca a la luz los efectos de trabajos pasados.

Usada con otras runas, es un fortalecedor; puede ser usada para enviar runas entre mundos. Si deseas, puedes usarlas tanto para ponerlas en funcionamiento en secreto o hacerlas emerger de su raíz en los reinos ocultos del ser.

Una piedra que funciona bien con laguz es la malaquita, cuyas bandas alternas de verde claro y oscuro muestran la entidad doble de esta runa. La malaquita está repleta de poderosa fuerza vital, un sanador con poder que fluye como las olas. Su estructura en capas también muestra su naturaleza en el Pozo de Wyrd, una pista para usar esta runa para sumergirse hasta el punto de origen y reclamar el poder que fluye desde tus raíces.

Meditación

Permaneces en el fondo de una gran cascada, la espuma blanca salpicándote la cara desde el río revuelto. Un pequeño bote verde se halla atado a las ramas caídas de un sauce en la orilla, tirando de la soga debido a la corriente. Te metes en él, cortando la cuerda y cogiendo los remos para navegar rápidamente río abajo, guiando con habilidad para sortear las rocas que aquí y allá sobresalen de la superficie del agua.

Después de un rato, el río se hace más profundo y te mueves suavemente a lo largo de la corriente a través de las curvas que pasan atravesando las altas montañas. Pasas por una región de viñas y ricas granjas ubicadas en la colina de los grandes montes, regadas por las corrientes que fluyen de las cimas alimentando el río. Aunque el agua por la que navegas es oscura, de vez en cuando puedes ver un parpadeo dorado en sus profundidades, y el pálido destello de un pez.

Por encima de los sonidos del río, oyes la cristalina voz de una mujer cantando sin palabras. Pones atención para escucharlo más de cerca, pero se corta en una de las vueltas de la corriente al rodear un monte. Cuando lo has rodeado vuelves a oír la voz de nuevo, más clara y fascinante, como la dulce voz de una campana de plata ondulando sobre el agua en brillantes ondas de sonido. Extasiado dejas caer los remos, acercándote a la cantora oculta mientras la corriente conduce el bote. Tras una última curva la ves sentada sobre una roca en el remanso del río, sus piernas escondidas dentro de la ondulante agua. Viste un amplio vestido verde de lana, mojado, que se desliza en uno de sus hombros; largos mechones de pelo negro le rodean la cara y se deslizan por la espalda. Su cara es bella y delicada, inocente pero con un cierto aire de melancolía, como su canción. Quieres abrazarla y reconfortarla; tu bote se desliza más lentamente al acercarse a ella, perdida en su canto.

El sentido que te avisa de que algo no funciona es el mismo que te aviso de las rocas ocultas río arriba. Aun fascinado, pones los remos en el agua para sortear el peligro y evitar una afiladas rocas que hubieran destrozado el bote en segundos. Mirando a la corriente que tienes por delante ves que el río es profundo y revuelto alrededor de la roca de la doncella; si hubieras seguido su llamada un poco más adelante te habrías ahogado. Ella para de cantar,

levantándose. En vez de piernas, tiene una negra y escamosa cola de pez, cubierta de musgo y algas. Su boca se abre en una mueca de ira y ves los afilados dientes de tiburón dentro de su boca. Apresuradamente vuelves a la corriente principal y te alejas de ella. Echas un ansioso vistazo atrás par ver si se ha deslizado en el agua tras de ti, pero ya esta esperando su próxima comida, con la cola escondida dentro del río y sus delicados labios curvados en una dulce y melancólica sonrisa.

Al ir avanzando, la tierra a tu alrededor empieza a agitarse, las vibraciones mueven tu bote. Intentas permanecer tan cerca del centro del río como puedes. Lentamente, el terremoto cede, pero las ruinas de una granja te dicen que la tierra ha sufrido peor suerte y no hace mucho tiempo: los ladrillos rotos son recientes y el charco de sangre a un lado de los escombros aun no está completamente seco.

El río transcurre con rapidez, atravesando montículos de arena para adentrase en el océano. Tras de ti se oye otro rugido y al mirar atrás ves a la tierra estremecerse de nuevo, moviéndose con más violencia hasta que una de las colinas se desploma con estruendo sobre la arena, en grandes pedazos que caen sobre la playa, formando altas olas que ponen en peligro tu bote. Las olas te remueven hasta que algo que surge de debajo levantando la barca y le da la vuelta, lanzándote a la fría y oscura agua salada. Asustado, sacas tu espada y lanzas estocadas a ciegas dentro del agua hasta que la hoja corta algo sólido. Ves el brillo de unos dientes en el agua y notas algo grande a tu lado lanzando golpes. Atacas de nuevo y los golpes cesan. Piensas en volver nadando a la superficie, pero te has acostumbrado al agua; respiras fácilmente y tu visión se aclara hasta que puedes ver a través de las oscuras y verdosas aguas del océano tan fácilmente como mirar a través de la niebla.

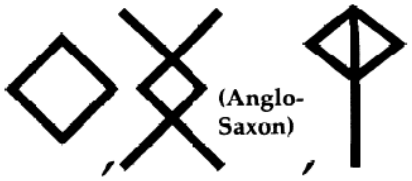
En el borde del campo de visión, grandes formas se mueven en círculos. Notas una amenaza y nadas más profundo, dejando que la oscuridad de las aguas te esconda. Hay más formas por debajo, seres dos veces más grandes que un hombre, con aletas y negras escamas con cabezas rodeadas de gruesas crestas óseas que van desde sus cavidades oculares atravesando todo el cráneo. Nadan hacia ti, sus mandíbulas parecidas a las de un tiburón abriéndose y cerrándose y verdes chispas brillando en sus ojos oscuros. Das más y más estocadas, luchando contra las criaturas hasta que las aguas a tu alrededor se han vuelto negras con su sangre y tus brazos y piernas arden de cansancio. Pequeños peces vienen a mordisquear los cadáveres, seguidos de otros más grandes. Te alejas rápido antes de que los tiburones se acerquen al escenario de la batalla. Respiras grandes bocanadas de agua dejando su poder fluir a través de ti y llenarte de vida hasta que nueva fuerza brilla débilmente en las oscuras profundidades del mar.

Al fin llegas a una gran pared oscura de roca submarina y al agujero aun más negro de una cueva que allí hay, Nadas por el pasaje estrecho durante mucho rato, tus piernas y brazos rozan contra el deslizante musgo que cubre la roca. Sientes las masas de tierra por encima de ti; sabes que has acertado al venir hacia aquí cuando el pasaje se abre a una enorme caverna. El agua aquí es asquerosa y estancada. No puedes ver nada pero pareces llegar a algo similar a una gran pared cubierta de algo sólido, como suave y resbaladizo. En la pared se retuercen y ondulan unos gigantescos músculos y te das cuenta que es el enorme dragón de agua cuyos coletazos han sacudido la tierra de encima. Con cuidado de no molestarlo, lo vas rodeando, con tu espalda contra el alto muro de roca mientras te mueves sobre la montaña de resbaladiza carne negra y ves que tu camino pasa por el flujo de agua que se arremolina en sus branquias y las corrientes que le rodean el cuerpo. Su larga y retorcida cola es más gruesa que un viejo

roble, su cabeza de serpiente tan ancha como la altura de un hombre y tan larga como dos. Alcanzas el lugar donde puedes ver la línea de sus ojos cerrados y respiras en el agua para llenarte de fuerza, tratando de reunir coraje para golpear. Puedes notar la rigidez en los músculos del dragón y antes de que se pueda despertar o mover le clavas la espada a través de su globo ocular y, a través de este, en el cerebro, con toda tu fuerza. Sus últimas convulsiones lanzan la espada lejos de tus manos y a ti hacia arriba y a través de un agujero en el techo de la caverna.

El agua se precipita hacia arriba llevándote a ti a través del último terremoto de la montaña. Apareces en la luz sobre la cascada de agua, el nuevo geiser saliendo a chorros y lanzando un brillante torrente de gotas en el aire, llenándote de una explosión de luz. Allí donde las brillantes gotas caen sobre el suelo crece una alfombra de puerros, sus tallos emergiendo con gran poder. Te agachas para coger uno y después vuelves a tu propio cuerpo, con los pies firmemente plantados sobre el suelo, conociendo el poder que puedes alcanzar siempre a través de laguz.

INGWAZ



Galdr: *Iiiiiiiiiinnnnnngggggg* (alto y claro; el sonido *ng* tan largo como sea posible)
Letra: ng
(Ing) entre los daneses del este
fue el primero en ser contemplado por los hombres,
hasta mas tarde cuando hacia el este
partió sobre las olas,
seguido por su carro.
Este fue el nombre que esos duros guerreros
dieron al héroe.
Poema Rúnico Anglosajón

La runa ingwaz es la contrapartida masculina de berkano -del modo en que berkano es la madre que recibe, oculta y alumbra, ingwaz es su consorte sacrificado y la semilla que ella atesora dentro de sí hasta que está preparada para el nacimiento. El poema rúnico puede referirse a la procesión primaveral de Nerthus en el carruaje. Como describe Tácito, y en los equivalentes nórdicos de esta procesión, el consorte mortal de la deidad viajaba en, o delante, del carruaje portador de la estatua de la diosa, y es plausible que lo que aquí se describe sea a Ing, el consorte de Nerthus viajando por delante esperando el retorno de la diosa a la isla sagrada donde con gran probabilidad podía ser muerto. El dios Ing, por supuesto, seria personificado de nuevo en el sacrificio anual del macho, y durante los días de la procesión se alentaría a la encarnación del dios a fertilizar a tantas mujeres como pudiera. Esta puede ser la fuente de las creencias de muchas de las casas reales germanas que descendían de Ing o Freyr; sus antecesores habrían, de hecho, sido engendrados por el dios morando en el cuerpo de un hombre. Esto puede ser visto como un parecido vánico a las ideas mostradas en el Rigsthula y

en la runa mannaz –mannaz une al descendiente divino con los cielos y la sabiduría espiritual de los Aesir, ingwaz une a ellos/ellas con la tierra y la sabiduría terrenal de los Vanir.

La forma de Ingwaz puede mostrar tanto un macho castrado como la semilla: ambos significados son apropiados para la runa, al igual que el principio femenino recibe la fuerza vital del principio masculino a través de la sangre y la semilla, después lo atesora a través de la gestación y lo da a luz. Esto se explica en la historia de Freyr y Gerdhr: para obtener a la doncella, Freyr debe abandonar su caballo –símbolo fálico de la fertilidad en los rituales vánicos- y su espada, cuyo simbolismo es obvio. Uno de los nombres de Odín es también Jalkr, o "caballo castrado". Esto puede referirse a la iniciación de Odín en el arte de la magia seidhr, la cual, junto algunos ritos vánicos de adoración, era considerado en general por los noruegos como "no masculino". La razón para esto venia dada por el hecho de que para asumir los poderes femeninos de visión y entendimiento o abandonarse uno mismo por completo dentro del principio femenino, un hombre debía ser capaz de abandonar por completo su identidad masculina, incluso hasta el punto de vestir y vivir como una verdadera mujer por un tiempo- una práctica común en muchas formas de chamanismo, y algo que en lo Odín está implicado al haber llevado a cabo sus prácticas de seidhr, al igual que algo hecho frecuentemente por su otro yo embustero, Loki. Así un hombre puede crear en los reinos del espíritu igual que una mujer en el mundo terrenal. Esta es la clase de magia por la fue concebido y dado a luz por Loki –que tomó forma de yegua- el caballo Sleipnir, uno de los principales vehículos del poder de Odín. Ingwaz es el portal por el que un hombre puede conseguir pleno entendimiento de los misterios femeninos. El verdadero vitki es, al igual que Odín, plenamente bipolar e incluso hermafrodita.

Ingwaz es la runa con la que se almacena el poder, un portal a reinos ocultos. Es la runa que convierte el poder activo en poder potencial.

En magia negativa, ingwaz podría usarse para privar a otro de su fuerza vital en tu propio provecho o para perjudicar la masculinidad de un hombre.

En los rituales representa la creación de un "lugar de poder" o cualquier reserva mágica que se construye como almacén de energía.

Usada con otras runas, ingwaz "guarda" sus poderes hasta que se necesitan; por lo tanto es una buena runa para usar cuando se crea un talismán o realizando un trabajo sobre alguien, los poderes del cual pueden ser invocados a voluntad pero no tienen por que estar funcionando todo el tiempo. En este caso, necesitarás re-colorear o cantar ingwaz después de cada uso, con el objeto de devolver la fuerza activa a su estado potencial.

La piedra apropiada para ingwaz es el marfil, que es esencialmente masculino pero del que se dice que posibilita el autosacrificio, mostrando de esta manera el modo en que ingwaz combina virilidad con pasividad.

Meditación

Estás en las afueras de una pequeña granja, alrededor ves pequeñas casitas con el techo de paja entre los campos embarrados. El viento es cortante y frío, de principios de primavera; las semillas aun no han germinado, dejándote en medio de un mar de tierra marrón.

Observas a lo largo del empapado camino de tierra hasta que ves una caravana de caballos y carros acercándose. El sol chispea en la cabeza del primer conductor, cuyo gran corcel marrón encabeza el grupo. Tras el carromato, un tenue ondular de verde se extiende a lo largo del suelo enfangado, como si el poder de la diosa oculta trajera a la vida las semillas. La gente empieza a agruparse a tu alrededor para observarlos acercarse –granjeros delgados

que saludan a la diosa y a su consorte con la alegría de saber que sus campos serán fructíferos y llenos de alimento en la próxima cosecha.

Ing conduce a su corcel al centro del pueblo; el carro portador de la diosa, tirado por una yegua, tras de él. La fresca brisa primaveral ondula su pelo dorado y su barba, su capa azul cielo tras él. Las ancianas del pueblo conducen a la doncella que ha sido escogida como más digna del dios. Viste sólo ramas de abedul y flores, su largo pelo marrón ondulándose sobre sus pechos apenas cubiertos. El carro se para y el Señor deja caer sus ropas y la toma a la vista de todo el pueblo, mientras el semental monta a la yegua. Si ella fuera portadora de un hijo del dios, sería una señal cierta de su gran bendición. Al principio ella se muestra asustada y tímida, pero, al tiempo que la hierba brota a su alrededor en la ola de poder que emana el carro de Nerthus y la fuerza del dios la llena, grita de felicidad.

Ing vuelve a montar a su satisfecho corcel y la divina procesión se pone de nuevo en marcha, el dios encabezando la procesión, seguido del carro con la yegua y una yegua sin jinete tras él. Con los otros granjeros, los sigues hasta las afueras del pueblo. La yegua se para ante ti esperando que la montes.

Cabalgas detrás del dios y la diosa mientras Nerthus propaga la primavera a través de los prados, la hierba y los árboles brotando a su paso. La procesión viaja hasta el océano; una barcaza, sin tripulación alguna, aguarda en la blanca arena. Los sigues hasta allí y os conduce a ti, al dios y a la diosa, sobre el ondulado mar a la orilla de una isla pantanosa.

Al salir de la barcaza, ves que el pelo de tu yegua está apagado, sin brillo y que anda pesadamente, como si fuera a desmoronarse en cualquier momento, la yegua que lleva el carruaje de la diosa apenas puede poner un casco delante del otro. El poder que ha devuelto la vida a la tierra está agotado por completo. Solamente Ing y su semental están aun fuertes y vitales. Este va trotando, moviendo la cabeza de un lado a otro como si oliera peligro en el aire.

El carruaje para en el borde de un lago pantanoso. Ing y tú desmontáis y conduces tu caballo junto a la yegua de la diosa. Una mujer con velo baja del carruaje, su cabeza y cuerpo cubiertos por completo por paños verdes y marrones. Sujeta un largo cuchillo en su mano.

El corcel de Ing se queda helado cuando ella lo toca, aun quieto cuando Nerthus alcanza su tripa y le secciona su gran pene y los testículos. Un río de sangre mana sobre el pantano; el semental se desploma pesadamente sobre el fango. Nerthus ofrece las gónadas a las dos yeguas, que las devoran ávidamente. Su pelo vuelve a mostrarse brillante y saludable de nuevo como al principio. Mueven sus colas y alzan las cabezas con un nuevo brillo en sus ojos. Puedes ver que ambas están preñadas, sus vientres ensanchándose y sus pechos aumentando de tamaño.

Ing desenfunda su espada y se la ofrece, por la empuñadura, a la diosa. Ella la arroja al pantano y el fango la engulle sin un ruido. Nerthus enrolla una cuerda trenzada alrededor de su cuello, apretando con fuerza a la vez que le corta los genitales. Su semilla y su sangre chorrean sobre el pantano a la vez.

Nerthus deja ir la cuerda y el cuerpo de Ing se desploma. La diosa, ahora preñada como sus yeguas, avanza hacia el pantano y desaparece. Tú te mueves hacia delante con cuidado, empujando el cadáver dentro de la ciénaga y cubriendo su piel con el barro. Puedes percibir el poder palpitando justo debajo de la superficie, revitalizado con la fuerza vital del Señor.

Lentamente vuelves a tu propio cuerpo, con los pies firmemente plantados sobre la tierra, conocedor de los misterios contenidos y alcanzables a través de la runa ingwaz.

DAGAZ

Galdr: *daaaaaaa-daaaaaa-diaaaaa* (ligeramente prolongado, alto y claro con un preciso momento de silencio entre cada sonido)
Letra: D
(El día) es el mensajero del señor
querido por los hombres
la famosa luz del que rige:
júbilo y esperanza para ricos y pobres
útil para todos.
Poema Rúnico Anglosajón

El día teutón no debe ser confundido con el habitual concepto occidental de día como simplemente un periodo de luz. Los nórdicos contaban el periodo diario de veinticuatro horas por noches y lo median por el *solarliringar* (ver raidho) que era dividido en dos "días" – de la salida hasta la puesta del sol y de esta hasta su salida. Por lo tanto el concepto "día" abarca la idea de transición entre un tiempo de luz y un tiempo de oscuridad. Este modo de pensar se muestra también es la historia acerca del nacimiento del día en la *Edda en Prosa*. La noche era la hija oscura de un gigante llamado Nrofí. Su primera boda fue con un ser primitivo denominado Naglfari (barco de los muertos) por el que nació un hijo llamado Audh ("el rico"; encajando con lo que piensas en cuanto asocias el mundo bajo la superficie terrestre con tesoros). Ella se casó después con Annar ("El Segundo"), de quien algunas referencias dicen que podría ser Odín en uno de sus múltiples disfraces. Su hija fue Njord, la Tierra, la madre de muchos de los dioses y diosas, incluyendo a Thor y a Frigg. Su último compañero fue Delling ("El Resplandeciente" quien engendro en ella a Día, después de lo cual se estableció que Noche y Día viajaran a través del espacio, Noche sobre el caballo Hrimfaxi (Crin Helada) y Día sobre el caballo Skinfaxi (Crin Resplandeciente). Esta síntesis progresiva que conduce de los reinos inferiores a los celestiales muestra el creciente poder de síntesis. El primer marido de Noche es de una naturaleza poco lejana de sus propios orígenes de herencia de gigantes. Su segundo marido, Odín, es más un opuesto y de este modo su hijo es más elevado y más poderoso que el primero. Delling es el polo totalmente opuesto a Noche y su unión no sólo crea el ser trascendente Día sino que eleva a los participantes originales al mismo nivel de trascendencia.

Dagaz es la culminación del los procesos de gebo y elhaz. La sinergia obtenida por el intercambio activo de energías mostrado en gebo –"el casamiento alquímico"- alcanza su sustancia trascendental en dagaz. Esta runa puede ser perfectamente comparada con la piedra filosofal espiritual. En alquimia sexual, dagaz es el momento del orgasmo en el que se hace realidad el objetivo del trabajo. Como culminación de elhaz –el momento de unidad con la valkyrja y los reinos más elevados- dagaz es descrita en el Sigrdrifumal en el cual Sigurdhr de pasar a través de la barrera que es descrita según los casos como fuego y una pared de escudos

(elhaz) para despertar a su valkyrja Sigrdrifa, después de lo cual ella canta "Bienvenido sea el día".

Dagaz es la runa de la consecución de la conciencia trascendente, en la cual el protagonista deviene uno con el universo, en un flash de cognición cegadora. Es el momento del despertar, el momento eterno de ser alcanzado a través del proceso hegeliano de tesis-antitesis-síntesis.

Dagaz se usa principalmente como runa de meditación. Transforma el entendimiento y el ser a todos los niveles.

Mágicamente, puede usarse para finalizar algo, especialmente en los aspectos descritos más arriba. Es útil en todos los trabajos de ti "alquímico", ya sean estos de tipo práctico o solo relacionados con la percepción de las cosas.

Ritualmente, dagaz representa el momento de poder en el amanecer y la puesta de sol.

Usada con otras runas, dagaz sintetiza su poder en una única percepción trascendente. Es más adecuada cuando estás trabajando con runas de inspiración y sabiduría.

Dagaz es la runa del triunfo y nuevos comienzos en un nivel más alto.

Su piedra asociada es la fluorita, de la que se dice que equilibra los poderes de la luz y la oscuridad dentro de la mente. Observarás que, cuando se mira cualquier punto desde arriba, los cristales en forma de octaedro de la fluorita muestran dos formas de dagaz entrelazadas

Meditación

Te sientas en la cima de una montaña. Es de noche, las estrellas brillan tenues en el cielo negro sobre ti. Vistes una gruesa túnica negra sujeta a tus miembros. Tus pensamientos y movimientos son lentos, ralentizados por el intenso frío nocturno.

Lentamente, de manera casi imperceptible al principio, el cielo empieza a hacerse gris por el este. Puedes ver las siluetas negras de las montañas a tu alrededor, débilmente contra la primera luz de la mañana al tiempo que las estrellas se van apagando.

El día crece bordeando los negros picos de un pálido azul, la débil luz luchando contra el pesado manto nocturno. Los prados por debajo aun sumergidos en la oscuridad, negros abetos inmersos en un océano de negrura, pero la luz del este empieza a mostrar la cima a tu alrededor, abruptas peñas grises salpican la tierra seca, y matorrales dispersos brotan como pelaje de lobo.

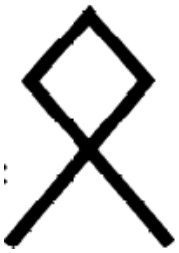
El cielo sobre ti es azul oscuro, fundiéndose con la palidez de la mañana en el este, donde los primeros tonos de amarillo empiezan a teñir de luz el cielo. A tu espalda, el oeste aun está oscuro, la estrella de la mañana brilla en la negrura.

El este se vuelve más y más luminoso, mostrado los dentados bordes de los pinos por debajo de donde te hallas. Un océano de luz fluye lentamente a través de la noche oscura, oro y rosa emergiendo con el cielo azul del día.

Cuando los primeros rayos de sol emergen por las montañas, te pones en pie. La pesada oscuridad que te había hecho desfallecer se desvanece. Tu cabeza está repleta de una vertiginosa claridad. Coges tu cuerno de hidromiel y bebes el dorado líquido, miel y fuego fluyendo garganta abajo. Pareces flotar suspendido entre el día frente a ti y la noche a tu espalda en el momento de su mayor flujo y poder. Alegremente lanzas el cuerno lejos y cruzas los brazos sobre tu pecho en la forma de la runa dagaz, sintiendo día y noche encontrarse en ti. Con éxtasis gritas:

"Saludos, día! Saludos a vosotros, hijos del día!
Saludos, noche y a las hijas de la noche!
Mirad hacia mí con benevolencia
Y conceded la victoria al que aquí está.
Saludos a los Aesir! Saludos a los Asynjur!
Saludos a ellos en la fructífera tierra!
Buena charla e ingenio humano
otorgadme, los poderosos,
y manos sanadoras, mientras viva.
Saludos!
Lentamente vuelve a tu propio cuerpo, sabiendo que el poder trascendente y sabiduría de dagaz estarán siempre contigo.

OTHALA



Galdr*:* o (o cerrada)
Letra: o

(La hacienda) es muy apreciada por cada hombre
si puede disfrutar de lo que esta bien
y de acuerdo con las costumbres
en su morada.
principalmente en prosperidad
Poema Rúnico Anglosajón

La idea básica de othala es la de los límites separando los innangardhs de los uthangardhs, lo conocido y seguro de lo desconocido y peligroso. Este limite naturalmente vino a definir la tierra que podía ser heredada, y por supuesto el parentesco, posición social e incluso la ley y la costumbre. Por ejemplo, othala establece los grados de relación dentro de los cuales uno puede vengar una injusticia contra un miembro del clan por medio de matar o reclamar dinero al ofensor. Los límites de la ley estaban establecidos en prácticamente todos los casos y habitualmente esto iba de acuerdo con la herencia y el nacimiento. Aunque los teutones no se sentían impresionados por el parentesco noble o real, había una fuerte distinción entre los nacidos de padres libres, de siervos o de *esclavos.* Habían excepciones en los casos de los nacidos de solteros libres o algunos tipos de uniones mixtas entre clases en las cuales el padre, si la familia estaba de acuerdo, era requerido para conducir un rito de

adopción para acercar al niño dentro del área familiar. Incluso cuando un niño de cualquier clase social era débil o deforme, no era asesinado abiertamente sino que siendo considerado indigno del soporte del clan, era abandonado fuera de los límites de su tierra – circunstancias bajo las cuales incluso un adulto podría apenas sobrevivir. Como se ha visto por la gran severidad asociada al castigo por estar fuera de la ley.

Los noruegos no fueron a este respecto más duros que otros pueblos de su época, y desde luego mucho menos que los espartanos, por ejemplo; de todas formas, sus circunstancias fueron tales que no podían permitir quedarse sin recursos. Se consideraba que un bebe no tenia alma hasta el noveno día desde el nacimiento, y por ello no era completamente humano. La ceremonia en la que le ponían nombre ataba el alma al niño y lo acercaba al círculo del clan, después de lo cual un abandono podía ser visto como asesinato.
Como la runa de la herencia, othala gobierna no solo los limites del clan mismo sino también los misterios del poder heredado. Esta runa va ligada a la sabiduría de *kinfylgja*, un poder guardián con un cierto parecido a la fylgja, la valkyrja y el disir. La kinfylga es una personificación femenina de un determinado poder del clan que habitualmente se asocia al cabeza del clan, aunque a veces lo hace con el miembro más joven quien encaja mejor manejando su fuerza.

Othala gobierna tanto la fuerza que se hereda genéticamente de los ancestros como la que se hereda de las existencias previas. Cualquiera de las dos, o ambas si son armónicas, pueden ser determinantes de la naturaleza de tu poder personal. Al fin, esto conduce de vuelta a las "udal lands" del Risgthula –la herencia divina mostrada en mannaz.

Esta es la runa del poder de Odín como Allfather: por su herencia de la fuerza tanto de jotuns como de dioses, ha sido identificado con las raíces del poder para cada ser vivo. El haber asumido esta herencia lo convierte en el líder óptimo de cada clan.

Aunque othala es un recinto, no es un recinto aislado. Puede ser enriquecido a través de los poderes de gebo expresados como matrimonio, como intercambio de rehenes, o como la relación entre el que ofrece el anillo y el guerrero, aunque los lazos de sangre habitualmente demuestran ser mas fuertes que la inclusión legal en el clan.

Como runa final y conclusión del futhark, othala engloba a todas las otras; el poder de las runas es nuestra herencia mística.

La runa othala se usa para reforzar los lazos de clan, especialmente aquellos relacionados con las costumbres y práctica familiares. Esto comprende a todos aquellos de similares antepasados físicos o espirituales, los lazos de la sangre y del alma.

Othala se usa para aportar sabiduría y poder de todas las fuentes de tu herencia, incluyendo talentos y conocimientos adquiridos en vidas pasadas. Es especialmente útil en conjunción con mannaz y ansuz (nota la correspondencia numérica también). Se puede usar para obtener una herencia en caso de problemas legales, o para traerte de vuelta al hogar de tus antepasados y profundizar en la historia familiar.

Othala se usa para obtener riqueza en forma de posesiones y propiedades inmuebles, en contraposición a la riqueza menos sólida de fehu. También protege lo que posees con pleno derecho.

Othala muestra tanto inclusión como exclusión, en trabajos de mal, puede ser usado en ciertas combinaciones para expulsar a un individuo más allá de sus fronteras, las fronteras de la sociedad humana. Puede crear también un sentimiento de prejuicio social o cultural. El vitki que trabaje con esta runa ha de ser siempre muy cuidadoso para no ser atraído por esto!

En los rituales othala muestra el círculo o recinto ritual. El círculo externo es el espacio habitual o sociedad (Midgardhr); el círculo del vitki es el lugar sagrado, que corresponde a Asgardhr. Asimismo muestra los misterios de los antepasados y la esencia íntima de la patria como la verdad contenida en todas las creencias acerca de la "tierra nativa".

Usada con otras runas, se define su ámbito de trabajo, particularmente en aquellos casos donde la materia a tratar es una inclusión de algún tipo – mágico, social o físico. Es bueno como parte de algún tipo de cuidado o resguardo. También puede dársele buen uso en las meditaciones para aprender más de tu pasado.

Una piedra que funciona bien con othala es la madera fósil, que es especialmente apreciada por su capacidad de hacer florecer los recuerdos y habilidades de vidas pasadas, y puede ser también usada para despertar al dragón dormido de poder ancestral.

Meditación

Permaneces en el exterior, en un valle, en el ocaso, dentro de un valla que encierra un gran jardín en forma de diamante alrededor de una casa. Reconoces esta casa como la de tu niñez, solitaria en este pedazo de tierra fértil rodeada de montañas altas y rocosas. Empiezas a caminar el largo trecho de esta valla alrededor del campo, con herramientas en tu mano para reparar cualquier desperfecto que pudieras encontrar. El cielo se oscurece rápidamente cuando el sol desaparece tras los negros picos. El viento de las cumbres gime y aúlla espeluznante, deslizándose a través de las rocas en una fría ráfaga susurrante. Al tiempo que la noche deviene una oscuridad ventosa, ves que la valla empieza a resplandecer con una tenue luz dorada. Notas que cosas salvajes se mueven tras sus límites. Apenas puedes ver sus sombras deformes. Uno de los entes salvajes se acerca a la valla, ahora sobre cuatro patas, ahora sobre dos alzando el hocico para oler el cerco. Parece un lobo humano o un hombre lobuno, achatado y de largas extremidades cubiertas de áspero pelo grisaceo. La criatura aúlla, un lamento desesperado que te pone los pelos de la espalda y de los brazos de punta y vuelve a fundirse con la noche. Sabes que has visto a un *vargr* un fuera de la ley, condenado a vivir como lobo fuera de los límites de la familia y el clan, y te estremeces con pena y repulsión.

Finalmente, has acabado tu ronda por la valla. Seguro de que nada podrá atravesarla, entras en tu casa. Tu familia está cenando; el interior es cálido y luminoso, y estás encantado de unirte a ellos.

Mientras comes percibes un débil brillo con el rabillo del ojo. Vuelves la cabeza y ves la runa othala dorada sobre el suelo. Dentro permanece una mujer con una túnica dorada. Su cabello tiene mechas grises, aunque ella es alta y fuerte; sus ojos brillan con sabiduría. A pesar de no conocerla, puedes decir por sus rasgos que es miembro de la familia. Tu pariente te hace señas. Acudes entrando dentro del recinto a través de las líneas cruzadas en su base. Al dar el paso, la runa crece hasta que parece que tu y la mujer estáis dentro de una pequeña granja – una granja como en la que vivieron tus antepasados cientos de años atrás, con el suelo de tierra dura, techo de paja, y un fuego en el centro que envía un rastro de humo hacia las estrellas que se ven brillar a través del agujero para el humo. Sientes el poder vibrando en tus pies desnudos desde la tierra. Sabes que forma parte de ti, tierra rellena de huesos y sangre de tus antepasados masculinos y femeninos a lo largo de generaciones. Su fuerza pasando a través de ti desde el suelo ancestral llenándote con su magia y poder. Te sientes investido con el poder creciente de un millar de generaciones dentro de ti, una fuerza como

una gran ola irrumpiendo en ti y llenando tu mente con secretos, sabiduría oculta en la sangre y en el alma que se ha transmitido de padres a hijos por eras. Tu verdadera herencia aflorando al fin.

Tu kinfylgja coloca una varita en tu mano derecha. En ella hay labrada una gran othala con el futhark entero escrito dentro. Se agacha y recoge un puñado de tierra, apretándolo en tu mano hasta que se mezcla con tu carne. Permaneces quieto y ella avanza, su ser y poder fluyendo hacia ti.

Lentamente vuelves a tu propio cuerpo, con los pies firmemente plantados en la tierra, lleno de tu propio poder ancestral y sabiduría, que puedes siempre alcanzar a través de othala .

8: RELACIONES RÚNICAS

Hay dos tipos principales de relaciones entre las runas: estructural y conceptual. Las relaciones estructurales son aquellas determinadas por el emplazamiento dentro del futhark, incluyendo la división en aettir, la "manifestación del patrón del futhark" de Schneider y todas las relaciones descubiertas a través del número. Las relaciones conceptuales son aquellas en las cuales la idea básica de una runa esta íntimamente ligada a la de otra, ya sea abiertamente por el nombre y referencias en los Poemas Rúnicos o a través de vínculos de naturaleza y función.

Debido al modo en que todas las runas están entretejidas, uno puede, y debe tratar de encontrar un incontable número de lazos entre ellas. Se puede ver un modelo del universo como un conjunto y de la mente humana en funcionamiento, teniendo en cuenta que incluso la más retorcida cadena de lógica emergerá con certeza cuando se está intentando probar algo verdadero –en este caso, la dependencia de cada parte del universo en cada una de las otras partes y la red infinita de conexiones entre ellas. Se puede observar cuánto bien han hecho los cabalistas con el uso de la gematría (cálculos numéricos en los que a cada letra hebrea se le asigna un número y las palabras de un mismo valor numérico se asumen como equivalentes en naturaleza)… o incluso descubriendo verdades cabalísticas en las rimas de Madre Ganso. Aunque lo último puede parecer extremadamente tonto, la disciplina de observar en todo –no importa cuan frívolo u ordinario- para ver el funcionamiento de las runas es una excelente forma de meditación, fortaleciendo tanto la capacidad de usar las runas de modo práctico como la habilidad de leer las tiradas de runas correctamente.

RELACIONES ESTRUCTURALES

El conjunto más grande de relaciones estructurales, que fue el más conocido de la teoría rúnica tradicional (precristiana), es la división del futhark en aettir, un curioso término que tanto puede significar "ochos" o "familias". Este término se usa también para las ocho divisiones de la brújula y sus vientos. La división del futhark en aettir se retuvo incluso después de la reducción del Younger futhark aunque ya no estuvo formada de tres "ochos" literales.

El primer *aett* está formado de los elementos esenciales y aptitudes que el vitki debe haber desarrollado en si mismo/a: fuerza mágica (fehu), fuerza vital moldeadora (uruz), fuerza dinámica/activa (thurisaz), inspiración y habilidad en el galdr (ansuz), ritmo y temporización (raidho), control de las energías y habilidad para usarlas (kenaz), capacidad para dar y recibir

poder (gebo) y auto confianza y personalidad integrada (wunjo). Se le llama el aett de Freyja porque empieza con la primera runa a su nombre y esta fuertemente asociada con las runas relacionadas con ella, empezando con la energía básica de fehu y continuando con la capacidad para controlar, formar y usar el poder de Midgardhr y los mundos circundantes en los cuales funciona principalmente el poder de Frey y Freyja.

Al segundo *aett* se le llama alternativamente el aett de Hagal y el aett de Heimdall. (Schneider propone un dios desconocido, Hagal, posiblemente asociado con la creación del mundo, como una explicación a algunos de los misterios de hagalaz; no hay ninguna otra referencia a este ser en cualquier otra fuente). Este aett abarca en sí mismo las runas formadoras del cosmos, siendo también las runas de la iniciación del vitki a niveles de conciencia más altos. Empieza con la integridad de la estructura del universo (hagalaz) y continua con la prueba para despertar el fuego interno (nauthiz), el hielo primal y el puente de la consciencia isa), los ciclos del año y el crecimiento de las semillas de poder dentro del vitki (jera), el tronco vertical de Yggdrasill y la iniciación por el suplicio (eihwaz), el Pozo de Wyrd y la capacidad del vitki para entender y usar su poder, el tejo / puente Bifrost y la comunicación entre el vitki y la valkiria, y la rueda del sol y la voluntad mágica del vitki (sowilo). Tanto el granizo (hagalaz) como Heimdall son los que definen este aett, uno marcándolo como estructura cosmológica, el otro como conocimiento emergente y conciencia en expansión, como Heimdall, el guardián del puente, que oye todo lo que ocurre en los Nueve Mundos.

El tercer aett es el llamado de Tiwaz debido a la runa con la que empieza: la lanza es el emblema de Tyr en su más antiguo aspecto de Padre del Cielo, y es a este aspecto al que se refiere esotéricamente el nombre de la runa.

Por este motivo algunos han escogido renombrarlo como el aett de Odín, por considerarlo como el aett de los dioses y del vitki plenamente iniciado. Tiwaz es la runa del Padre del Cielo y de la victoria; berkano la Gran Madre, nacimiento y muerte; ehwaz los Dioses Gemelos y reyes; mannaz la fuerza divina de los hombres, laguz el poder sobre la vida y las fuentes ocultas; ingwaz es Yngvi-Freyr y el sacrificio del dios; dagaz la runa de la conclusión trascendente y othala la herencia que lo engloba todo.

Dentro de la estructura de los aett hay ocho triadas formadas por la división del futhark en aettir. Estas combinaciones a menudo dan muestras de estar entre las relaciones estructurales más prácticas en los trabajos rúnicos. Meditando en sus interrelaciones es una de las fuentes más valiosas de adentrase en los aspectos más ocultos y los usos de cada runa. Además ofrecen otra guía de leer o echar las runas, si las runas de una triada aparecen juntas.

Fehu - fuerza	**Hagalaz -** forma	**Tiwaz -** fuerza dirigida por la forma
Uruz – limpieza y trans-formación por el agua	**Nauthiz** – limpieza y trans-formación por el fuego	**Berkano** – recipiente de purificación y transformación
Thurisaz – unidad dinámica / perjudicial	**Isa** – unidad inmóvil / integradora	**Ehwaz** – unidad móvil / integradora
Ansuz – El don de Odín, la semilla plantada	**Jera** - el crecimiento de la semilla divina en la humanidad	**Mannaz** – el vitki clamando la plena herencia divina
Raidho – viaje solar / muerte	**Eihwaz** – viaje místico / muerte	**Laguz** – viaje por agua / muerte
Nota que esto también forma una triada conceptual perfecta unida por el caballo de raidho, el "caballo		

de la salmuera" de Laguz y el "corcel de Ygg de Eihwaz		
Kenaz – formación/creación oculta de los svartalfar	**Perthro –** pozo escondiendo las maneras de funcionar del Wyrd que forman los mundos del ser	**Ingwaz** – poder proyectado hacia los reinos ocultos con el fin de creación
Gebo – sacrificio / intercambio creando lazos de lealtad entre humanos y dioses	**Elhaz** – comunicación entre dioses y humanos	**Dagaz –** unidad trascendente de la conciencia humana y divina
Wunjo – armonía/unidad de la voluntad	**Sowilo** – la voluntad mágica triunfante	**Othala** – herencia del ser y plaza fuerte de la voluntad

Las interrelaciones de la estructura de los aettir esta seguida por el "patrón de manifestación del futhark" de Thorsson: emparejando a las runas desde el centro hacia fuera, habitualmente en patrones conceptuales complementarios o en contraste.

Eihwaz iluminación vertical/instantánea	**Jera** crecimiento espiral / gradual
compara la sushumma recta con la espiral dual de ida y píngala en kundalini yoga	
Isa contracción / inmovilidad	**Perthro** evolución interactiva
Nauthiz resistencia, auto suficiencia, fuego generado internamente	**Elhaz** aceptación, atracción hacia la valkyrja/ Asgardhr, fuego purificador divino de Bifrost
Hagalaz fuerza determinante inmóvil	**Sowilo** fuerza determinante móvil (también estructura universal y voluntad individual)
Wunjo armonía social / equilibrio conseguido por medio del amor	**Tiwaz** armonía social/equilibrio conseguido por medio de la ley
Gebo intercambio mutuo, crecimiento a través de la interacción	**Berkano** receptividad y retención, crecimiento por medio de la incubación
Kenaz control conseguido por medio de la habilidad técnica	**Ehwaz** control conseguido por medio de la unión y confianza mutua
Raidho estructura de la sociedad	**Mannaz** estructura del microcosmos humano
Ansuz inspiración consciente transformadora	**Laguz** conciencia subconsciente
Nota los lazos entre el hidromiel Odhroerir de ansuz y la identificación de laguz con la levadura y la magia de la fabricación de cerveza	
Thurisaz fuerza agresiva, directa, macho fálico	**Ingwaz** fuerza pasiva/sublimada, macho castrado
Uruz creación/separación evolucionadoras	**Dagaz** síntesis/ser trascendente, intemporal
Fehu poder móvil, lucha en el clan	**Othala** poder inmóvil, recinto del clan

Mas allá de este punto, el análisis numérico de los patrones rúnicos deviene infinito e incluso más altamente individualizado, siendo realmente mucho mas útil tanto en meditaciones o cuando se hace un análisis para un ritual determinado. Por ejemplo, en un rito para adquirir la sabiduría de un antepasado, debes tener en cuenta que numéricamente mannaz (20) engloba en si misma los poderes de ansuz (4) multiplicados por raidho (5), ambos están también estructural y conceptualmente ligados a mannaz y por lo tanto realza en gran medida su funcionamiento; además, mannaz (20) más ansuz (4) equivalen a othala (24), obviamente en este contexto. No hace falta decir que esto funciona mejor en unas cosas que en otras. El arte del vitki consiste, entre otras cosas, en ser capaz de discernir qué método de asociación es más efectivo bajo unas circunstancias dadas. Las meditaciones experimentales regulares son

buenas para este propósito, y varios patrones numéricos pueden ofrecer una guía para empezar estas meditaciones.

RELACIONES CONCEPTUALES

Las relaciones conceptuales son, por naturaleza, mas difíciles de clasificar que las estructurales; de todas formas, a veces es más fácil de algún modo trabajar con ellas. Cuando uno ha visto el proceso de identificar relaciones conceptuales por diferentes medios, uno rápidamente debe ser capaz de encontrar un número abundante de correspondencias y construir el trabajo personal con ellas por sí mismo.

Tal vez las relaciones conceptuales más obvias son aquellas englobadas en categorías elementales claras. Entre las runas de fuego están fehu, kenaz, nauthiz, eihwaz y elhaz; fehu puede usarse para fortalecer el funcionamiento de cualquiera de las otras. Las runas de hielo son isa y hagalaz. En la categoría de agua están laguz, perthro y uruz, la relación entre las cuales ha sido discutida ampliamente. Ansuz y tiwaz (como Padre del cielo) son runas de aire. Las runas de tierra son berkano, ingwaz, jera y othala. Fuera de estas categorías, las restantes runas son aquellas que muestran las interacciones entre los poderes elementales. De hecho, todas las runas lo hacen en alguna medida, siendo aspectos diferentes de las fuerzas originales funcionando a través del universo; pero se puede hacer una distinción entre las runas que caracterizan claramente un único elemento y las runas de síntesis.

Los poemas rúnicos son también una buena guía a las relaciones conceptuales: el uso de sowilo en guiar a alguien por el mar como se explica en el Poema Rúnico Anglosajón se muestra claramente como respuesta a los peligros del mar descritos en el verso de laguz, por ejemplo. La relación entre ehwaz, el caballo, y los tres diferentes tipos de caballos mencionados en la triada raidho/eihwaz/laguz debe quedar bastante claro; ehwaz, el fetch, es el vehiculo de los trayectos descritos en las runas de viaje, mientras que el entendimiento de ehwaz en conexión con el vehículo terrenal de uno se necesita si se es capaz de usar raidho para mantenerlo funcionando y protegerlo durante el camino. Dondequiera que se encuentre el nombre de una runa o la referencia a su acción el verso de otra, se debe meditar en los lazos entre ambas y el uso de una en complementar, controlar o mitigar el funcionamiento de la otra.

Las divisiones conceptuales más tradicionales de acción rúnica están descritas en el Sigrdrifumal. Son runas de victoria, runas de cerveza (para tratar con los entresijos del Wyrd), runas de ayuda (en nacimiento, o dar a luz), runas de mar, runas rama (para curación), runas de habla y runas de mente. Obviamente la mayoría de las runas coinciden en más de una de estas categorías, aunque son más intensas en un aspecto que en otro. Más que tratar de disgregar el futhark, el conocimiento que se describe aquí es útil para aprender los diversos modos de funcionar de cada runa y cómo usarlos eficazmente de todas las formas posibles, descubriendo cuales funcional juntas en qué categorías y modos. Los poemas rúnicos y el Havamal, serán de nuevo excelentes guías al principio para hacer estas asociaciones.

Las relaciones rúnicas pueden ser halladas también en la forma de cada una de ellas. Esto está particularmente claro cuando se pone una en el lugar de otra, como es el caso de elhaz del Elder Futhark reemplazando a mannaz en el Younger o la ingwaz alternativa del Elder puesta en vez de la anglosajona jera. Uno de los mejores ejemplos de uso de las relaciones determinadas por la forma es la fórmula *alu*, una inscripción rúnica común que invoca el flujo de energía mágica, fuerza vital e inspiración. Laguz es la fuerza vital fluyendo hacia arriba; ansuz muestra la misma forma transformada por y a través del consciente y el subconsciente; uruz muestra este poder fluyendo a través de cada nivel del ser como una

energía vital y formadora. La formula *laukaz* "puerro", también empieza con esta combinación de runas similares en forma, añadiendo el trabajo de kenaz y el poder guardián de elhaz a la idea básica. El hecho de que cada palabra tenga un significado que le encaja –alu siendo una bebida que fortalece e inspira, ligada al pensamiento fuente de laguz por el que la runa se usa en la magia de la producción de cerveza y laukaz siendo el puerro vital, de rápido crecimiento que se ha usado en algunos kennings por "guerrero" añade una dimensión de poder a estas inscripciones.

9: LEYENDO LAS RUNAS

Leer las runas correctamente es tal vez la más difícil de las habilidades rúnicas, dado que requiere un profundo y concienzudo conocimiento de todas las runas y su interacción con las otras, al igual que una considerable perspicacia y un entrenamiento mental que no se deje influenciar por el deseo de obtener una respuesta determinada. Debes saber cómo funcionan las runas en sus aspectos tanto positivos como negativos y estar siempre en guardia contra la tendencia de encontrar la interpretación más favorable para cada una de ellas. A diferencia del tarot, las runas inversas no tienen significado; sus aspectos dependen por completo de su posición, interacción y el contexto de la pregunta.

Tal vez la mejor manera de aprender a leerlas es hacerlo diariamente por la mañana, anotando la tirada y la interpretación realizada, y después por la noche escribiendo lo que ha ocurrido en el curso del día y comparándolo con lo escrito. Dado que gran parte de este conocimiento se ha perdido, solo puede ser recuperado a través de la práctica junto con contemplación.

CREANDO LAS RUNAS

El método más tradicional de crear tu juego de runas es grabarlas individualmente en ramitas, varillas o rodajas de madera. Esto debe hacerse como si cada una de ellas fuera un talismán, excepto que en vez que usar una invocación galdr para inducir el uso deseado, debe procurarse llenar cada una de ellas con todo su ser, tanto con lo bueno como con lo malo. Puedes crear tus runas para usarlas durante mucho tiempo o, en asuntos de gran importancia, grabar un juego de ellas para una sola tirada, después de lo cual deben ser quemadas. Si eres incapaz de hacer tus propias runas, debes limpiar, cargar y colorear un juego comprado, como si lo hubieras hecho tú mismo. Al darles poder, después del Rito del Círculo, debes invocar el poder de Odín y de Urdhr, Verhandi y Skuld. Para un ritual de un solo uso, esta llamada debe incluir también la pregunta. Los pasos de ocultación y alumbramiento después del grabado y coloreado pueden ser omitidos por completo, o puedes reemplazarlos con estos pasos:

1 – Envuelve las runas en un paño negro, enrollándolas unas nueve veces. Canta:

"Dentro de las oscuras aguas del profundo pozo de Urdhr
Espero a todo Wyrd de las runas el mundo aquí escrito
Nueve noches en la red las sabias Nornas tejen"

Anda el círculo nueve veces en deosil y tu cuerpo volviéndose en sentido contrario a las agujas del reloj.

2 – Traza perthro alrededor de las runas envueltas con gandr o sax, entonando su nombre. Desenvuelve las runas y entona:

"Runa escritas para trabajar desde el pozo de Wyrd
Fluid desde la oscuridad para ser leídas con acierto
Escritas por Urdhr, Verhandi y Skuld
Mostradme lo que es, lo que está siendo y será!"

En un ritual de un único uso, la tirada debe hacerse ahora; de otro modo, di,

Escrito esta el trabajo. Pues así sea!

Observa las runas como envueltas en una brillante esfera de poder que engloba toda la fuerza que contienen, preparadas para mostrar las corrientes de su fuerza fluyendo desde el pozo cuando caigan. Colócalas en su bolsita o cubilete

3 – Absorbe la energía del círculo en ti mismo o devuélvela al universo.

TIRANDO LAS RUNAS

El método más simple de echar las runas es la tirada de tres. Sosteniendo la bolsa o el cubilete, mira hacia el norte con los ojos cerrados, meditando sobre el pozo de Urdhr y las corrientes de poder fluyendo de él para conformar el árbol Yggdrassill (algunas de las imágenes de la meditación de perthro pueden ser útiles en este paso). Concéntrate ahora en la pregunta y prueba de sentir las corrientes que fluyen por ella, debes trazar perthro sobre la bolsa o copa y decir,

"Fluyendo ahora desde el pozo de Wyrd
Runas mostrarán todo lo llegado a la existencia
Urdhr quien es Verhandi que deviene
Sombra-Skuld será!"

Echa las runas sobre el paño. Los ojos cerrados, escoge tres de ellas, susurrando "Urdhr-Verdhandi-Skuld" y disponlas en el orden en que las has cogido. La primera mostrará lo-que-es, las raíces y capas formando la situación sobre la que has preguntado. La segundo mostrará lo que está llegando a existir ahora, y la tercera lo que resultará de la interacción entre Urdhr y Verdhandi si nada se hace para cambiar los cosas.

La lectura de tres runas puede, si así lo deseas, ser expandida en nueve, lo que dará una visión más completa de los factores interactuando en cada fase.

Un método más complejo, que hace la lectura mucho más precisa y fácil de juzgar en los aspectos positivos y negativos de las runas es seguir el ritual antes de la tirada, pero en vez de tomas tres o nueve runas, dejarlas tal como caen sobre el paño e interpretarlas de esa manera. Sólo las que han caído cara arriba son interpretadas, las inversas son fuerzas que, o bien están profundamente ocultas como para afectar la cuestión inmediata o están ausentes de la situación. Las posiciones en las que caen ayudarán a determinar tanto los significado y el grado de importancia. Debes probar, en primer lugar, de hallar el patrón conjunto, trazando las líneas generales o grupos del poder rúnico, que representarán los factores principales a tener en cuenta. Generalmente los trazos te mostrarán una progresión de fuerza, yendo desde la runa más cercana al lector hasta la más externa; los grupos indicarán que las runas en cuestión están trabajando en conjunto simultáneamente.

Cuando las runas caen en líneas relativamente rectas, la siguiente cosa es buscar trazos más pequeños que cruzar a los grandes perpendicularmente. Estas son líneas de bloqueo; que marcan los aspectos negativos, reaccionando mal con las runas de progresión más grande. Son peligros que deben ser cruzados o rodeados. Trazas dispuestas en inclinación con respecto a las grandes deben ser vistas como "alimentadoras". Son factores menores que contribuyen a la progresión general o surgen de ella. Suelen indicar más bien aspectos positivos, aunque no de manera invariable. Algunas runas no funcionan bien juntas en cualquier posición que se hallen, mientras otras casi nunca serán negativas. Una disminución súbita de la energía en un patrón lineal (por ejemplo, de fehu o sowilo a isa) o una runa de interrupción (como thurisaz o hagalaz) debe en la mayoría de casos ser tomada como un aviso.

En grupos debes observar las interacciones entre las divisiones en aettir y las interacciones conceptuales para determinar qué aspectos de cada runa se muestran. Berkano junto a ingwaz o jera, por ejemplo, mostrará en la mayoría de los casos un buen resultado, mientras que berkano al lado de isa es signo de gran inactividad, silencio e incluso muerte. Las runas que se tocan interactúan con más fuerza que las que no lo hacen. El solapamiento ligero podría ser un signo de unidad: una runa escondiendo a otra muestra o bien ocultación o bloqueo y funcionamiento negativo, dependiendo de si la runa superior es una que indique ocultamiento o no.

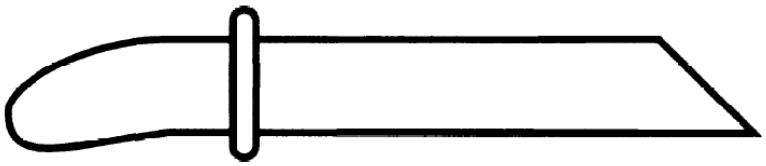
Aquellos interesados en ampliar los conocimientos acerca de adivinación deberían consultar "En el pozo de Wyrd" de Edred Thorsson, el único libro confiable al respecto actualmente disponible. Desafortunadamente, el mercado esta inundado de textos que alegan ser sobre adivinación rúnica, escritos por gente con poco conocimiento de magia y aun menos de tradición teutona (un libro incluso denomina a las runas, que son casi puramente germánicas en origen y únicamente germánicas en uso, las Runas Celtas!). Deberías tener cuidado con los "expertos" que no pueden respaldar su experiencia con una investigación histórica legítima y conocimiento de la mente teutona.

10: HERRAMIENTAS DE MAGIA TEUTÓNICA

Los utensilios rituales de la magia teutona son más simples en su concepción que los usados en la magia ceremonial tradicional, aunque las equivalencias, materiales, etc. pueden ser elaborados hasta los límites de la ingenuidad del vitki.

EL SAX

La herramienta más importante usada en magia rúnica es el cuchillo o sax con el que se graban las runas. Para un trabajador rúnico habilidoso, es la única herramienta necesaria, como se describe en la saga de Egil, donde el héroe, Egil Skallagrimsson, lleva a cabo toda una serie de trabajos a voluntad simplemente por grabar y colorear las runas. El sax tiene filo en un solo lado, inclinándose desde el lado romo una pulgada aproximadamente, hasta la punta;



Es extremadamente importante que este cuchillo esté muy bien afilado, tanto por propósitos simbólicos como para cortar y dar forma a las piezas, grabar las runas y pintarlas con sangre si este es el medio usado para colorearlas.

El sax se puede usar, de ser necesario, en vez del *gandr*. A diferencia de la magia ceremonial, la magia teutónica usa el cuchillo para invocar y enviar fuerza al igual que para hacer que se desvanezca. El único propósito mágico para el que no debería ser utilizado es para preparar hierbas mágicas dado que se considera que el tacto del hierro frío rompe su poder. Esto puede ser bueno cuando en ciertos casos se quiere romper un encanto (ver Cap. 13, Elecampane). La punta del sax es también útil a fin de depositar pigmento en las runas, aunque si se usa sangre se ha de ser muy cuidadoso en limpiarlo posteriormente para evitar la corrosión. Algunos vitkar prefieren usar un pequeño triángulo de madera para embutir el pigmento y una herramienta especial para grabar en diversas superficies, como se describe en el *Futhark* de Edred Thorsson.

Los dioses adecuados para santificar el sax son Odín (quien, como Señor de las Runas, debe ser invocado en todos los ritos que tengan que ver con las runas en general), Tyr, y Freyr. En toda santificación de herramientas rúnicas, también es adecuado invocar a Urdhr, Verdhandi y Skuld, las tres Nornas.

EL GANDR

El *gandr* o varita, se usa para invocar, enviar, y cargar objetos con fuerza rúnica. El grosor y longitud exactos serán, por supuesto de elección personal de cada vitki, dependiendo de las circunstancias; si quieres llevarlo en un bolso o en el bolsillo, obviamente ha de ser pequeño, mientras que si tienes dispuesto un altar completo, debería ser algo más grande. Generalmente el gandr no debe ser más delgado que un dedo ni tan grueso que no puedas asirlo con la mano; una medida útil es la que va desde el codo hasta la base del dedo medio. Es bueno, si puedes, tener todas tus herramientas en una proporción relativa las unas con las otras y respecto a ti; pensando en ellas como extensiones de tu ser.

El gandr tradicionalmente se ha realizado en madera o hueso. El avellano y el tejo son tal vez los más tradicionales; fresno y roble también son buenos, y si sientes una afinidad con un cierto tipo de árbol, es aconsejable que lo hagas con este antes que sacrificar tu magia en pro de un sistema. En caso de hacerlo de hueso, debería provenir de un animal que el vitki conociera y considere fuerte y merecedor o en vez de eso, de uno con el que haya luchado en términos de igualdad: matar un ciervo adulto con un cuchillo o un lobo con las manos desnudas, por ejemplo. Usar un arma en este caso no es adecuado y además, es cobarde. De otro modo si te has de hacer con los huesos de un animal accesible es mejor que este haya muerto de muerte natural. Si no, *no* debe haber sido matado por deporte, sino para un propósito útil, como obtener comida, y debes realizar el rito adecuado de gracias y dejar al espíritu del animal descansar antes de intentar otras santificaciones.

Cuando se ha conseguido la madera en bruto del árbol (ver capítulo 21, Rito del Regalo del Árbol), es necesario quitar la corteza, preferiblemente usando solo el sax y lijando la madera suavemente. Ahora puedes hacer un aceite calentando con cuidado (sin hervir!) las hierbas apropiadas en aceite de linaza, filtrarlas a través de un filtro de café, y cargarlo con la fuerza del Futhark, ya sea en un único rito o por la noche desde la luna nueva hasta la luna

llena. La varita debe entonces ser frotada con este aceite hasta que brille. Esta técnica se puede usar para la creación de talismanes también.

Las runas grabadas a lo largo de la varita pueden ir desde un simple grabado del futhark a cualquier cosa que pudiera ocurrírsele al vitki. Se sugiere que el valor numérico de la inscripción sea o bien múltiplo de 24 o 9. Se solía añadir el propio nombre del vitki a una inscripción rúnica y es adecuado hacerlo en el grabado del gandr, dado que es una herramienta que representa la voluntad del vitki.

Al santificar el gandr, debes invocar a Galdrfadhir Odín (padre de canciones mágicas) y a las Nornas.

EL CUERNO O COPA

Esta herramienta se usa para contener agua, cerveza o hidromiel, según el rito. Un cuerno natural es lo mejor, ya que nos sugiere los aurochs de uruz, la fuerza formadora de vida que funciona junto al cuerno.

Si encuentras un cuerno natural que no ha sido preparado, necesitaras lijarlo y pulirlo con estropajo de aluminio, después con carmín de joyero. Para limpiar el interior lo mejor es verter agua hirviendo y dejar que se enfríe, y repetirlo varias veces a fin de esterilizarlo y limpiar los restos. Durante este proceso, debes entonar la runa uruz y trazarla sobre el cuerno, visualizando las aguas de la runa fluyendo a través, limpiándolo y llenándolo con poder. Finalmente, debes fundir parafina en una caldera con mucho cuidado que no prenda fuego - dado que es altamente inflamable- verterla dentro removiéndola hasta que este revestido el interior por completo, desechando cualquier exceso de cera antes de que pueda ser usado.

Las runas pueden ser grabadas con facilidad en un cuerno con el sax. Dependiendo del material de la copa puede precisarse la colaboración de un profesional. Las runas laguz, uruz y perthro deben resaltar en la inscripción. Un ejemplo podría ser UR ALU URZU POUR URUZ URDHR URUZ POWER URUZ, escritas alrededor del borde del recipiente así:

que añade numerológicamente 216 o 9 x 24, el futhark multiplicado por el numero de lo completo, y también contiene 9 runas uruz.

Thorsson también recomienda tener un cuerno o copa con la palabra Odhroerir (el hidromiel de la poesía) grabado en runas, y beber hidromiel para obtener inspiración Odínica. [1]. Esto puede tener su propio y poderoso rito.

LA VARA

La vara puede verse como una varita larga, hecha y santificada básicamente del mismo modo. Es útil enviando poder desde y transitando a través de los mundos más altos y más profundos. Muestra la inamovible voluntad del vitki pasando a través de todos los reinos. Si quieres hacerla realmente elaborada, puedes grabar un águila en la parte superior y un dragón en la inferior, en referencia al árbol del Mundo. Esta herramienta no es, de todos modos, tan necesaria como el sax, el gandr o el cuerno; usarla o no, dependerá en gran medida de las preferencias de cada cual.

QUEMADOR Y VELAS

Es adecuado poseer un quemador con carbones, si ello es posible. Representa el fuego acelerador de Muspellheim. El incienso se quema sobre los carbones. Igualmente, un elemento acabado de consagrar puede pasarse sobre los carbones o a través del humo para aumentar su poder. El quemador debe situarse en el punto sur del círculo.

Las velas son ampliamente usadas como focos al principio de un ritual, representando el poder, moldeado por la voluntad, de vitki- Si cargas habitualmente tus velas rituales, una runa apropiada para hacerlo es kenaz. Una vela puede cargarse también del mismo modo que un talismán y ser quemada en un ritual para liberar todo su poder en el trabajo.

Se necesitan velas para dar luz en los trabajos nocturnos, dado que la luz eléctrica interrumpe los flujos de energía, más delicados. Las velas deben, si es posible, ser encendidas en el brasero con un galdr apropiado y después situadas en el altar ante el vitki. De manera alternativa, también pueden colocarse velas en el borde del círculo, en los cuatro o los ocho puntos cardinales. Si deseas, las velas usadas de este modo pueden ser cargadas con los fuegos de elhaz y ser colocadas para proteger el círculo.

Los colores de las velas dependen de la intuición del vitki y del propósito del ritual. Las velas rojas sirven para casi todo; blancas y azules también son buenos colores de utilidad general y pueden ser adecuados para ciertos ritos meditativos y religiosos. De otro modo, ver la guía de colores en el capítulo 11.

MORTERO Y MANO DE MORTERO

Estos elementos se usan para moler pigmento e incienso. Mágicamente, solo el hierro o el acero son materiales inadecuados. Prácticamente, es mejor que te hagas con un pequeño mortero de piedra (en muchas herboristerías lo tienen). A la madera le cuesta más moler trozos de raíces; la loza tiende a romperse más.

Si es posible grabar runas sobre estos elementos, una formula simple son ocho runas wunjo espaciadas uniformemente alrededor del borde del mortero y una novena runa en la parte superior de la mano de mortero. Las runas alrededor del borde mezclan las fuerzas del aettir de los cielos y las divisiones del círculo rúnico, mientras la novena moldea y completa la armonía, aumentando el valor numérico a 72 (3 x 24 –el futhark- un número particularmente poderoso en los trabajos rúnicos).

Es necesario limpiar el mortero y su mano cuidadosamente después de cada uso, dado que es perjudicial tener fragmentos de las energías del último trabajo interfiriendo con los del siguiente. Al remover los residuos físicos debajo del agua corriente, debes también ver el poder limpiador (uruz) del agua corriendo a lo largo del mortero y la mano eliminando los residuos mágicos.

EL MARTILLO

El martillo es más una herramienta religiosa que mágica; de todas formas, existen inscripciones en las que se invoca a Thor para que “santifique las runas”. Mágicamente, se usa para expulsar todos los seres y fuerzas perjudiciales para el trabajo y para llenar el lugar o cosa en cuestión con poder divino. Si eres atacado mágicamente, el martillo se puede usar en ritos de defensa. El signo del martillo debe ser pintado o grabado en o sobre las puertas y

ventanas de tu casa para resguardarla y aportar "suerte" –el funcionamiento positivo de las energías.

El martillo debe ser por completo de hierro o acero, tal vez podría poseer un mango de roble; la cabeza ha de ser simétrica, como la de una maza. Debe ser tan pesado como le sea cómodo al vitki de manejar. Si es posible, ha de grabarse una esvástica en cada extremo. Una inscripción adecuada para el mango debería ser THORR VEURR (Thor el que bendice):

(96=8 x 12 – integridad orgánica, poder de los vientos soplando sobre la tierra)

Para usar el martillo para bendecir, debes agitarlo tres veces en deosil sobre el objeto o persona que están siendo bendecidos, cantando un galdr como "Veurr bendice el poder del vitki" o "Martillo bendice estas divinas runas", visionando una intensa corriente de poder arremolinándose en tu objeto desde el martillo que gira

EL ALTAR

El altar debe ser el centro de tu sitio de trabajo (rúnico). Puede estar en el interior o en el exterior; si está en el exterior, el centro de un bosquecillo es preferible, pero en ningún modo necesario. Si puedes hacer tus trabajos a cielo abierto, es importante asegurarte tu privacidad y tu libertad frente a las distracciones. Los camiones y aviones rugiendo difícilmente ayudan en la concentración y alguna clase gente (y la policía) se trastorna bastante cuando se encuentran algún tipo de ritual mágico o pagano.

La forma más tradicional de construir un altar es con piedras apiladas bajo el cielo abierto, si encontraras un juego de ellas en el lugar apropiado, es excelente para tu propósito. En este caso el círculo más que ser dibujado o marcado, ha de marcarse en la tierra alrededor del altar con tu cuchillo ritual.

Si no fuera práctica la construcción de un altar de piedra, la siguiente mejor opción sería uno del roble o el fresno. Una caja de tapa plana, donde se guarden las herramientas rituales cuando no se usan es excelente para este propósito. Este altar se puede frotar con aceite ritual del mismo modo que otras herramientas de madera. Si lo deseas, puede grabarse el anillo del futhark a su alrededor así como otras inscripciones que sean adecuadas, dependiendo de si se usa para adoración, para magia o para ambos.

11: LEYES DE LA MAGIA TEUTÓNICA

POETICA DEL GALDRMAGIC

El objetivo esencial de un ritual es proveer un punto de enfoque por el que el mago pueda de manera eficiente atraer y guiar poder. Esto es de particular importancia en los trabajos rúnicos debido al ser multifacético de las runas, que requiere concentración firme y específica sobre el aspecto a tratar si quieren evitarse consecuencias inesperadas. El control es de la mayor importancia: un hechizo desacertado o mal guiado es mucho más probable que cause mal que bien. A pesar de la corriente actual de "magia salvaje" entre aquellos que están más familiarizados con las novelas de fantasía que con la vida real, el verdadero mago debe ser capaz de regir todo aquello que hace, o con gran probabilidad causará su propia destrucción. Los rituales se pueden dividir en dos categorías principales: acción física y encanto verbal. Trabajar un hechizo es literalmente en-cantar; la palabra *galdr* viene de una raíz que significa "cantar". Desafortunadamente, la escritura de la parte poética de un ritual es a menudo difícil para una persona normal, dado que se requiere un buen entendimiento de poesía al igual que de magia. Contra más poderosa sea una canción rúnica, -algo que llega al corazón y forma una imagen clara en la mente- mas poder se conducirá desde lo profundo del ser del vitki y mejor será guiado dicho poder. La efectividad de la poesía depende de cuatro elementos: rima, ritmo, imagen y sentido. El último elemento es simplemente el mensaje codificado en el trabajo poético; contra más profundamente sientas el motivo de tu trabajo, con más fuerza el sentido del galdr te afectará. Si puedes encontrar correspondencias para tu trabajo en el universo, esto también incrementará el poder de tu galdr –tanto psicológicamente al sentir las grandes fuerzas con las que trabajas como mágicamente al invocar su poder en el ritual. La noción de rima cubre no sólo la consonancia final según el pensamiento de la mayoría de los occidentales como característico de "poesía", sino la de todos los sonidos que pueden llegar a producirse en el trabajo poético. Esto incluye la aliteración (las mismas iniciales), asonancia (rima asonante), y consonancia (los mismos sonidos consonantes dentro de las palabras), lo cual es de gran valor en el trabajo rúnico, dado que el/la vitki puede entretejer el sonido de las runas que está usando en su hechizo, fortaleciendo de este modo el poder de su vibración a cada nivel se su ser y enfocando el subconsciente junto al ser consciente. Un ejemplo excelente de cómo funciona esto se puede ver en un fragmento de Dylan Thomas:

The force that through the green fuse drives the flower
Drives my green age; that blast the roots of trees
Is my destroyer.
And I am dumb to tell the crooked rose
My youth is bent by the same wintry fever.

(N. del T.: dado que no tendría mucho sentido a efectos de lo que quiere demostrar el autor, he considerado conveniente no traducir esta estrofa en el cuerpo del texto. No obstante, para entender lo que expresa, adjunto a continuación el significado: "La fuerza que a través de la fusión verde conduce la flor / Conduce mi verde edad; lo que sacude las raíces de los árboles / Es mi destructor. / Y estoy mudo para decirle a la encorvada rosa / Mi juventud se dobla por la misma fiebre glacial")

Aunque esta estrofa no tiene una rima manifiesta, el patrón consonante de *flower-destroyer-ever* crea el mismo sentido de ímpetu y unidad que un patrón de rima estándar haría. El sonido *–rr*, creando un sentimiento de movimiento acelerado se enfatiza una y otra vez: "The force that *through* the green fuse *drives* the *flower*," etc.

En magia teutónica, lo mejor que puedes hacer es seguir los patrones del verso teutón, en el cual la "rima" solo aparece como aliteración, colocando el énfasis en las palabras aliteradas. Esto es especialmente potente en el trabajo rúnico. Si tu, por ejemplo, fueras a cantar: "By *raidho* I *ride* the *road* a-*right*," (por raidho, voy adecuadamente por mi camino) no ganarías sólo el beneficio del sonido repetido de la runa sino también dirigirla plenamente hacia tus intenciones, fortaleciendo el sentido al mismo tiempo.

El uso de la rima en los conjuros sirve a varios objetivos. Como un elemento poético, la rima establece en gran medida el tono y carácter del poema. Puedes comparar el lento, funerario ritmo de "The raven" de Edgar Allan Poe, por ejemplo, con el galope rítmico de "Paul Revere's Ride". El ritmo del conjuro, tanto como las palabras, da forma a la calidad de la energía que despierta. Los mejores *galdr*, por supuesto, son cantados o recitados mejor que hablados, con cada palabra aportando su valor vibracional y rítmico plenamente. Cuando se hace correctamente, el ritmo del hechizo regula la respiración del vitki, colocándolo a el/ella en un estado de trance similar a la concentración. Lo mejor es si puede hacerse en el rito de bendecir el círculo; el Rito del Martillo de Thorsson (*Futhark*) con su lenta invocación de cada una de las runas y el necesario control respiratorio, es un buen ritual para este propósito. La rima unifica el ser físico y mental. Si el hechizo se puede acompañar de golpes de tambor y danza, mucho mejor. Si no puede hacerse esto, el vitki debe esforzarse tanto como sea posible en crear un rito que tenga un efecto similar sobre la conciencia del que lo realiza. Las palabras más importantes del galdr, deben por supuesto coincidir con los golpes enfatizados del ritmo invocatorio, los cuales, en la poesía teutona, son habitualmente aquellos que evocan el sonido de la runa en aliteración o, si es necesario, en consonancia.

La imagen debe ser pensada como un medio por el cual el sentido del galdr es trasladado en términos mental y emocionalmente impactantes. Este es también uno de los propósitos del simbolismo: la luz de una vela puede mostrar el fuego de la vida de una persona; la vela apagada es la muerte de esta persona, el fuego de la vida abandonando su mirada y su cuerpo enfriándose. Si esto se realiza del modo adecuado en las condiciones adecuadas, causará algo similar en el objetivo identificado por la vela.

El uso de imágenes y símbolos en el galdrar, debe ser hecho con la intención de dar plena conciencia a nivel mental y emocional del poder con el que se trabaja y el fin que te guía. Un par de líneas de poesía deberían ser capaces de crear en la mente preparada el mismo efecto que una meditación rúnica guiada. El poder de la poesía yace en su compacticidad: a través del sonido y la imagen puede codificar una gran cantidad de pasión y poder mágico en muy pequeño espacio, llenando la mente con todo un concepto que habría tomado un millar de palabras ordinarias para comunicar.

Igualmente escondido en el uso de la imagen está el pensamiento tras "el poder del verdadero nombre" –que significa no menos que el entendimiento absoluto de una persona o cosa expresados en una única palabra o imagen y que pueden ser alcanzados solo a través de la experiencia mística o por el poder del skaldcraft para comunicarlo (y al mismo tiempo lograr poder sobre ello –ansuz-). Esta es también una de las ideas subyacentes tras las poesías-acertijo germánicas conocidas como kennings: para demostrar la amplitud de tu conocimiento

y, de esta manera, tu poder. Llamando a un guerrero "roble de batalla", el escaldo comunica la fortaleza del guerrero, su resistencia, su inflexible coraje en la batalla y su soberanía sobre otros guerreros, dado que el roble es el árbol que simboliza el gobierno en la tradición indoeuropea. Entendiendo esto, puedes fortalecer el tronco del roble con tiwaz y dejar la rueda solar de sowilo brillar a través de sus ramas para obtener la victoria; o puedes destrozar al poderoso roble con el relámpago de thurisaz.

Aquellos kennings que se refieren a la gobernación –llamando a Thor "hijo de Jord (Tierra) por ejemplo- son efectivos debido a que, conocer el parentesco de alguien, especialmente los antepasados, conoces más acerca de las capas que han formado a esta persona y por lo tanto aquello que ella o él es. Puedes verlo en las sagas, que habitualmente empiezan hablando de los abuelos y padres del héroe en cuestión. Ciertos elementos de este poder pueden haber sido tomados en préstamo de la magia finesa, en la cual, para encantar a alguien, debes saber el linaje completo de esta persona –todo lo que se ha tomado en cuenta para crear a esta persona hasta el momento y que aun funciona dentro de su ser.

La imagen en la poesía mágica codifica una idea o fuerza en algo mágicamente entendible convirtiéndolo en usable y le da la capacidad de impactar a todos los niveles de la conciencia del mago, ocultándolo y trayéndolo a la luz al mismo tiempo. Por ambas razones es importante en la magia teutona hacerlo lo más propio posible expresándolo con palabras con raíces anglosajonas[1] . En primer lugar, las monosílabas tienen un impacto interno más directo y son más inmediatamente descriptivas que las polisílabas, siendo las primeras palabras asociadas con imágenes en la mente infantil. Esto es especialmente remarcable cuando se trata de palabras onomatopéyicas. Hablando en general, cuando mas concreta y básica es una imagen, más fácil es de visualizar y más poderosos efectos tiene. En segundo lugar, cada palabra en una lengua es un producto del sistema de pensamiento inconsciente en el que se ha producido y, de esta manera, tiene ciertas implicaciones acerca del modo de funcionar del universo. Así, las palabras surgidas en el mundo germánico serán más potentes en el trabajo rúnico debido a que estas palabras vienen del mismo entorno mental que ha producido las runas tal y como las conocemos. no es necesaria una etimología exacta para el trabajo poético, tal como lo es para el escolástico; de todas formas, debes ser capaz de diferenciar entre palabras de origen germano y de origen románico, y, del mismo modo, entre palabras con raíces indoeuropeas y no indoeuropeas, siendo lo más antiguo preferible en ambos casos. Las palabras más antiguas –incluso arcaicas- tienden a ser más confiables. El estudiante serio hará bien en hacerse con una guía sobre el lenguaje anglosajón, que no es tan difícil para alguien que lea tanto inglés como alemán, una vez que te has acostumbrado al vocabulario. De no ser posible, la traducción de la Edda Poética de Lee M. Hollander y las obras de J.R.R. Tolkien son buenas guías para el uso del "inglés teutón", tal vez Tolkien sea el último ejemplo de lingüista germano recuperando la vitalidad de la charla anglosajona y la leyenda germánica en inglés moderno. Por supuesto, ciertas palabras no tienen un equivalente anglosajón actual; la elección, en este caso, esta entre usar palabras de raíces latinas o revivir formulas del anglosajón/noruego antiguo para el uso personal.

[1]. *Supongo que para vitkis con otras raíces lingüísticas, habrán de tomar en cuenta el uso de su propia lengua. Aunque esto sólo es suposición mía. (N. del T)*

RITUAL TEUTÓN Y LEYES DE LA MAGIA

Ciertas leyes básicas siguen siendo ciertas y prácticamente sin cambios a través de todos los tipos de trabajos mágicos. Otros varían tanto en expresión como en efectividad de una cultura a otra. Dado que la magia teutónica funciona en algunos aspectos de manera diferente a la mas familiar magia ceremonial occidental o a aquellas tradiciones neo paganas que han sido creadas en el siglo XX partiendo de modelos arquetípicos, es importante conocer bien los principales elementos de esta forma de trabajo ritual; sólo un loco/a hace un ritual mágico que no entiende.

EL VITKI EN EL RITUAL

La mayor parte de la magia es el/la propio/a vitki en si mismo/a: su confianza en el propio y personal poder, creencia en la efectividad del propio rito y estar totalmente absorto durante su realización. Un mago inseguro no puede dominar ninguna energía u otro ser de manera efectiva. Uno cuya mente esta dividida entre la creencia y el escepticismo o la concentración y la auto-conciencia será incapaz de usar su poder de manera plena y por lo tanto diluirá la efectividad del rito. Una certeza y confianza completas son absolutamente necesarias. Por este motivo, los hechizos de todas las tradiciones incluyen muy a menudo formulas de poder y confianza al principio y al final del trabajo.

Relacionado con esto, se encuentra la creación del personaje mágico para cualquier ritual dado –uno de los secretos tras los muchos disfraces de Odín. Un ejemplo de este uso podría ser visto en el robo del Odhroerir por parte del Allfather: dado que Odín solo podía obtener el hidromiel de la poesía a través de la traición y por medios malvados, se disfrazó bajo el nombre de Bolverk, trabajador-del-mal, y empezó su trabajo con el asesinato de varios esclavos, construyendo la energía mágica y la identidad que precisaba utilizar. El uso del personaje carga al rito de una certeza e intensidad añadidas, como se observa en varias piedras rúnicas en las que el vitki se ha identificado por un nombre adecuado al propósito de la inscripción, llenando de este modo el hechizo con la totalidad de la persona que realiza las runas y el aspecto divino que el/ella ha tomado para si mismo/a.

CREACIÓN DEL PERSONAJE MÁGICO:

1. Traza el círculo. De pie fuera del círculo y de cara al norte, concéntrate en llenarlo con la energía apropiada para tu ritual. El ejemplo aquí descrito es un ritual de protección. El vitki, por supuesto, sustituirá los colores, nombres, descripciones, etc. según sea necesario. En este caso, la energía será oro con un tenue arco iris resplandeciendo.

2. Cuando el espacio dentro del círculo está tan concienzudamente cargado que puedes ver el arco iris destellando oro con tus ojos abiertos, visualiza la energía tomando forma humana, femenina o masculina dependiendo del propósito. En este caso vale cualquiera, aunque la forma femenina sería algo más adecuada. Ella es alta y muy bella, con ojos de azul cielo y un largo pelo tan rubio que casi parece blanco debajo de su yelmo. Un gran cisne blanco abre las alas tras ella. Lleva una gran espada que reluce de irisado fuego. Su escudo dorado tiene un ardiente y refulgente elhaz grabado y sostiene la espada y el escudo en posición defensiva. Cuando puedes verlas claramente cantas:

   "Salud a Vos, Escudobrillante! Salud, guardiana cielo-claro!"

3. Da un paso hacia delante, entrando en el círculo y ocupando el lugar de Escudobrillante y tomando su postura defensiva, mezclándote con ella mientras lo haces. Sientes el yelmo con cuernos de ciervo sobre tu cabeza, el peso del escudo y la espada y la fuerza de las grandes alas que se arquean a tu espalda. Has sido creado como defensor, brillando con fuego divino. Tus ojos azul cielo ven a través de los Nueve Mundos; estás preparado para enfrentarte y vencer cualquier amenaza. Chillas, oyendo tu voz resonar a través de todos los reinos del ser,

   "Soy Escudobrillante, guardiana cielo-claro,
   Mi poder brilla en escudo y espada.
   Mi valor rechazará cualquier mal,
   Allá donde escriba las runas secretas, guardaré.
   Ni ser ni bruja, ni etin ni elfo,
   resistirá la fuerza de mis hechizos.
   Soy Escudobrillante, guardiana cielo-claro!"

4. Procede con el ritual como siempre, incluyendo el trazado inicial del círculo y la creación del espacio ritual, dado que al cruzar sus límites rompiste el primero. Todo esto debe ser hecho en el personaje de Escudobrillante.

5. Cuando se ha completado el ritual, incluyendo deshacer el círculo y recoger las herramientas (exceptuando el gandr o sax usados para crear a Escudobrillante), dibuja un segundo círculo a tu alrededor y asume la postura defensiva original. Tú, el vitki, caminarás afuera de Escudobrillante, dejándola a ella dentro del círculo. Ciérralo detrás de ti y quédate en pie un momento, asegurándote que tu visualización de la persona en su interior es clara.

   Di,

   "Soy (tu nombre mágico) el vitki. Escudobrillante vuestro trabajo ha sido realizado"

6. Observa la energía como se disuelve, hasta que la forma se ha fusionado con la luz dorada dentro del círculo.

7. Rompe el círculo y devuelve la energía al universo. De manera alternativa, puedes escoger guardar cada personaje en un elemento de joyería o ropa ritual de manera que puedas asumir cada uno de ello simplemente colocándote el artículo, de un modo parecido en el que se cambia de forma en la magia seidh.

SILENCIO

Es importante guardar silencio al preparar el ritual porque ello ayuda a enfocarse en el mismo y evitar el disipar energía. Las palabras mundanas y las acciones innecesarias distraen la mente del/la vitki y debilitan su poder. En magia, cada acción debe ser deliberadamente deseada para un efecto específico. En magia teutónica es necesario ir hacia y desde el lugar del que realizas el acto en silencio, no importa lo que veas o quien intente hablarte. Este silencio debe mantenerse sin excusas mientras se monta el altar. Durante el rito no otras palabras que las de la magia deben ser habladas, y tú debes estar en silencio mientras, al finalizar, limpias y recoges las herramientas.

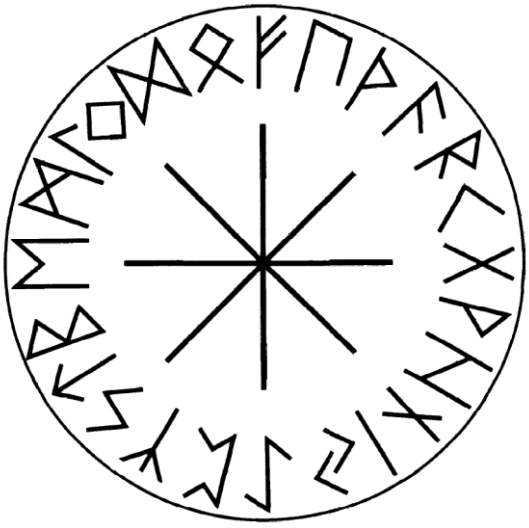
ATUENDO RITUAL

Al igual que la regla del silencio, refuerza el hecho que todo lo que concierne al ritual está apartado, concentrado en poder y deseado. Algunos prefieren trabajar vestidos de luna; de todas formas, el vestirse con un atuendo especial solo para el ritual también ayuda a concentrar la mente a nivel consciente y subconsciente. El tipo exacto de ropa usada no es tan importante en la magia nórdica como lo es en los trabajos de alta magia, pero tiene su sentido. Una túnica tradicional, calzones, y capa con capucha son fáciles de hacer y confortables para vestir. Los calzones son, tradicionalmente, de color rojo, la capa azul oscuro. De ser necesario puede vestirse una simple túnica. Debe tenerse presente cuando se escojan colores, diseños, etc. para la ropa ritual y los colgantes que cuantas más correspondencias se puedan encontrar en el universo teutón y las runas mismas, más poder será capaz de invocarse sobre estas cosas. De algún modo se puede decir que el uso del atuendo ritual y el nombre mágico funciona en gran parte del mismo modo que la creación del personaje mágico, siendo la diferencia que más bien que entrar en un personaje para un único rito o tipo de rito, se esta expresando por completo el propio yo con poder sobre todas las cosas.

EL CÍRCULO

El uso del círculo en la magia aparece casi por todo el mundo. Es tan tradicional en la magia teutónica como en los rituales ceremoniales de occidente, sirviendo a varios propósitos esenciales. En primer lugar, separa al vitki del entorno mundano, creando un área en cual es un microcosmos omniabarcador regido por la voluntad del/la vitki. Aparta de la mente tanto las fuerzas mentales como las mágicas, concentrando la mente en su propósito. Como un límite impenetrable, es necesario protegerse contra la multitud de fuerzas hostiles / reactivas que el uso de la magia siempre atrae. También sirve de foco dentro del cual el poder puede ser atraído de modo eficaz.

El diseño de un círculo puede ir desde un simple anillo a una estructura altamente elaborada, dependiendo del conocimiento e inclinaciones el vitki. Un buen circulo simple es el anillo de runas dividido por el aett de solarhringar:



Si las circunstancias impiden que se pueda trazar o dibujar el círculo sobre el suelo, o si uno viaja a menudo, una buena alternativa es bordar una circulo en una pieza amplia de ropa que puede ser extendida sobre el suelo. La anchura tradicional son unos tres metros; el círculo puede ser más pequeño si es necesario, pero debe ser al menos ligeramente más ancho que los brazos extendidos del/la vitki, debido a que no deseas poner partes de tu cuerpo fuera de él. El círculo debe ser en realidad visualizado como una esfera de poder brillante. Aunque es posible a veces extenderlo desde dentro, esto lo debilitaría, lo que no es una buena idea. Poner los pies fuera o permitir una fisura en su estructura física lo rompería todo. La mejor manera de no tener que hacer esto es hacer una lista de todas las herramientas y elementos necesarios, y asegurarse que *todas* estas cosas están *dentro* del espacio antes que lo traces. Es *absolutamente* necesario volver a trazar un círculo permanente antes de cada trabajo, con la punta del dedo, el gandr o el sax y visualizar su brillo brotando con una luz del color apropiado.

Debe permanecerse en el interior cuando se viaja a través de los mundos, dado que es un lugar de poder que te resguardara de fuerzas hostiles.

La práctica de andar en círculo está íntimamente relacionada con la carga del mismo, que atrae poder en una espiral de concentración. Para invocar poderes celestiales o representar el paso del sol (“noches” en la tradición teutónica, el “día” siendo la parte media del solarhringar), camina o danza en deosil; para invocar poderes terrenales, camina en sentido contrario a las agujas del reloj (widdershin). Widdershin tuvo en su momento mala reputación debido a su asociación con la magia de Nerthus, Freyja y Het y debido al uso frecuente de poderes primitivos y oscuros en maldiciones. No es intrínsecamente negativo, maligno o cualquier tipo de perversión en el orden natural.

La andadura del círculo debe hacerse, por lo general, con ligereza, casi como si fuera una danza, aunque diferentes rituales necesitarán, por supuesto, diferentes ritmos. Puede ser efectivo girar el cuerpo en la dirección opuesta a la espiral que se traza. Al principio puede causar vértigo, pero una vez controlado, añadirá poder al trazado del círculo.

INCIENSOS

Son usados para limpiar un lugar o casa: “Ahumar” aquellos seres y poderes que no se desean. También se pueden usar en el proceso de cargar el espacio de trabajo con la energía y niveles de vibración deseados. Mientras que no es absolutamente necesario para el vitki crear sus propios inciensos, la escasez de las fragancias apropiadas en el mercado lo harán casi necesario; y, por supuesto, los inciensos realizados adecuadamente serán mucho más poderosos que cualquiera que se haya comprado (El capítulo 13 provee una base útil para componer los tuyos). Los nombres tradicionales para las hierbas, especialmente aquellos basados en creencias germánicas o anglosajonas, serán una buena guía acerca de sus poderes, el “*Herbalismo Mágico*” de Cunninghan y el “*Herbario Moderno*” de Grieves son fuentes excelentes para la investigación.

Al hacer los propios inciensos, uno debe trazar las runas del trabajo sobre los materiales, entonando sus nombres y sintiendo el poder de cada una fluyendo a través del gandr sobre ellos. Debe continuarse cantando los nombres de las runas y tal vez una línea de galdr describiendo el propósito de cada una en el trabajo mientras se muele, canalizando el fluido de poder rúnico a través del propio cuerpo y la mano de mortero hacia dicho incienso. Aun estará más cargado si se derrama una gota de sangre cuando se ha acabado de moler. Lo mejor

es hacer lo suficiente para un ritual, si sobra puede ser echado en agua corriente o bien guardado en un tarro limpio con la etiqueta apropiada de modo que pueda ser usado en el siguiente ritual del mismo tipo que se realice. Las runas pueden ser también cortadas y coloreadas en el incienso con el propósito de dirigirlas a lugares donde los movimientos visibles y los cantos audibles pudieran parecer inapropiados, o allá donde la fuerza de la runa plenamente activada sea necesaria y no hay tiempo para cortarla y colorearla –aunque en este caso algún tipo de galdr será necesario para dirigir el poder rúnico a su fin.

LLAMADA A DIOS; HAMINGJA

Es común en casi todos los campos de la magia realizar un breve ritual llamando a dios después de haber trazado el círculo y antes de comenzar la parte activa del ritual. Eso amplia el proceso de expulsar energías no deseadas. Llamando a los dioses como testigo de sus actos, el/la vitki guía conscientemente su poder a través de todos los mundos. Está idea está ampliada por la práctica de invocar a un dios en cada cuarto de la brújula, siendo el cuatro un número de terrenal integridad y manifestación. Es también posible invocar a una divinidad para cada una de las divisiones del solarhringar. Esto fortalece aun más el trabajo en el sentido en que, al invocar el nombre del dios, se atrae algo de la hamingja (maná) del dios, añadiendo esta energía al ritual. Se recomienda, de todas formas, que si uno va a hacer un intento verdaderamente serio de atraer la hamingja de un ser mucho más grande que uno mismo, tenga una vara o algo similar a fin de canalizar la energía y evitar, de este modo, quedar fuertemente conmocionado.

La hamingja es el almacén de la energía mágica/vital que todo posee en algún grado. Está íntimamente ligado a la facultad de cambiar de forma, siendo la fuerza indiferenciada que es la fuerza o el *hamr*, o pellejo –este tenue cuerpo que muy a menudo se presenta en la forma de otro ser al viajar entre mundos. La hamingja, de todas formas, puede pasar temporalmente de una persona a otra; no era inusual para un rey noruego "prestar su suerte" a un mensajero o a un campeón. La hamingja personal se puede incrementar por trabajos de magia y coraje. Cuando se agota por el gasto realizado en energías mágicas, se volverá a reponer en un periodo de tiempo, dependiendo de la fuerza y la actividad del vitki. No es raro entre magos establecer depósitos de su fuerza fuera de sus cuerpos, que pueden ser utilizados cuando requieren más poder del que tiene su capacidad normal. Estos depósitos se pueden construir ya sea en objetos o lugares, como se desee; deben, de todas formas, ser bien protegidos a fin de que no sean robados o manipulados.

Al igual que buscar aumentar su propia reserva de hamingja por la práctica mágica y otros medios, el vitki también quiere ser consciente de la contenida en aquellos objetos con lo que trabaja. Un gran número de los encantamientos anglosajones dan instrucciones a fin de reconocer una fuerte *hamingjur* en casos específicos, generalmente por medio de alguna muestra de poder inusual: una ortiga que ha crecido a través de un muro (buena para los conjuros contra el reumatismo) tiene de manera evidente más fuerza que una ortiga ordinaria; la madera de un árbol que ha crecido retorcido entre otros dos hará un juego de runas más potente que la madera de un árbol ordinario; una piedra con un agujero natural tiene una gran cantidad de poder en su interior, y así sucesivamente. Habiendo sido una materia perdida con la interrupción de la tradición oral, de todas formas, la identificación de una hamingjur fuerte será en la práctica fuertemente dependiente del vitki y su habilidad para hurgar en la sabiduría de su antecesores raciales o personales.

SIMILITUD Y CONTAGIO

La similitud y el contagio son dos de las leyes más comunes. Brevemente, la Ley de la Similitud sostiene que las cosas que se parecen, son similares; la ley del contagio rige que las cosas, una vez que se han puesto en contacto, siguen en contacto; y en ambos casos, aquello que pase a una, pasará a la otra. La similitud se usa mucho en skaldcraft y en las acciones simbólicas: se comparan dos elementos, forjando de este modo un enlace mágico entre ellos, entonces el/la vitki proyecta su voluntad sobre una con lo que controlará de manera directa a la otra. El contagio se usa por lo general al dirigir un hechizo o atraer poder de algo más grande,, de lo cual se posee una parte. Si, por ejemplo, uno quiere provocar una tormenta, debe grabarse la fórmula apropiada con runas para el rayo (thurisaz), el viento (ansuz) y la lluvia (uruz) en una pieza de roble –preferiblemente en un trozo de roble partido por el rayo, un poco de agua de tormenta con el pigmento para colorear la pieza consagrada, usando dicha pieza para rociar el agua sobre el suelo y finalizar el ritual y arrojar la pieza hacia arriba con un atronador grito de "THORRR!" El uso de agua de tormenta es Contagio, el roble partido por el rayo mezcla el contagio con la fuerza de hamingja adecuada; el rociar el agua y lanzar la pieza hacia arriba con un grito atronador es Similitud, y el uso del nombre de Thor es invocación de hamingja.

SANGRE, RESPIRACIÓN Y SALIVA

Las Leyes de la Similitud y el Contagio están reflejadas en el uso mágico de sangre, respiración y saliva. Al ser la respiración signo de vida y la fuente de poder de la palabra hablada, al igual que su identificación con el espíritu, debe quedar claro para el/la vitki que su propia respiración es un vehículo poderoso para rellenar cualquier cosa con vida y fuerza mágica. Así pues es necesario cantar el galdr muy cerca y tan intensamente como sea posible de la runa para llenarla de la fuerza de la respiración y de la fuerza de las palabras. Esto es también efectivo cuando se usa un líquido como vehículo de poder. Un gran número de hechizos germánicos se cantan sobre un líquido que después ha de beberse.

La sangre es, por supuesto, la fuerza de vida de todos los animales; así, al colorear las runas con tu propia sangre o con pigmento rojo mágicamente cargado –lo que por la ley de la Similitud es equivalente a sangre- las mismas se cargan con vida. El alcohol puede ser usado también de esta manera, especialmente si las runas se graban sobre una bebida. Un alquimista tradicional diría que esto es debido al hecho de que el alcohol es la fuerza vital de plantas y así funciona básicamente de la misma vitalizante forma que la sangre o su equivalente mágico.

La saliva lleva la hamingja personal de la misma manera que la respiración o la sangre, pero en un menor grado. La saliva se usa a menudo al prestar juramento, bajo la Ley del Contagio: al tener algo de uno mismo y su fuerza, escupir para sellar un juramento es hacerse uno mismo prisionero de su propia palabra. La mezcla de la saliva de dos personas es similar a la mezcla de sangre, pero el lazo creado es menos intenso, siento adecuado para contratos legales y cosas así. Como vehículo de poder, la saliva se usa a menudo para crear una rápida barrera de protección: se escupe tres veces para bloquear energías negativas.

OCULTAMIENTO; UNIÓN

Hay dos tipos de ocultación en la práctica ritual. El primero, ocultación temporal, en la cual un elemento se envuelve en un trapo negro o se entierra en el suelo durante un período de tiempo, se usa en la creación de un objeto mágico. Es como un período de gestación (berkano) en el cual los poderes que han sido trabajados en el objeto pueden salir a la luz plenamente. Esto es particularmente útil cuando se desea que afecte a un ente físico. El segundo tipo, ocultación permanente, se realiza (como elemento de ritual, a parte de consideraciones prácticas) con el propósito de hacer el trabajo mas efectivo en los reinos ocultos de poder. Un objeto puede ser ocultado físicamente en la tierra, bajo el suelo de la casa o en sitios parecidos, o las runas pueden ocultarse por codificación numérica o por otros medios como "runas-hielo", en el cual el número y la colocación se expresa por medio de runas isa, las más largas mostrando el aett y las más cortas, la colocación dentro del él. Se han usado otras runas de este modo, pero isa, siendo la más simple, es la más común. Un ejemplo de esto puede verse en el nombre codificado de Odhinn:

(O=3/8; D=3/7;I=2/3;N=2/2;N=2/2)

El aettir también puede invertirse de modo que O=1/8 y así sucesivamente. Hay varias formas de codificación rúnica que trabajan sobre este principio.

El poder del secreto es en algunos modos parecido al poder del silencio; concentra la energía y la atención en el trabajo y lo separa de cualquier distracción de modo que pueda atravesar más efectivamente los reinos ocultos del ser. Por este motivo es también una buena idea tener las herramientas mágicas recogidas en un paño negro o guardadas en una caja especial cuando no se usan. La seda es preferida por algunos magos occidentales debido a su valor como aislante psíquico; el lino es preferido por los vitkar tradicionalistas debido a su asociación con Hel/Holda la madre Ocultación.

Unir y desunir juegan una parte muy importante en el ritual debido al control directo de la energía que representa. El acto de atar un nudo o trazar un círculo sobre algo es una de las maneras más poderosas e inmediatas de conseguir maestría y atraer fuerza, mientras que desatar un nudo ritual genera una liberación súbita de energía que debe ser dirigida en el momento de hacerlo. Un ejemplo tradicional de esto es la bien conocida figura del mago que sujeta y libera los vientos por medio de atar y desatar la boca de una bolsa o una cuerda con nudos – siendo un "viento cualquier liberación de poder.

FUEGO Y AGUA; ELABORACIÓN DE BEBIDAS

El fuego y el agua o otros líquidos a menudo aparecen en los rituales, usualmente como fuerzas complementarias. Ambos son, por supuesto, herramientas de limpieza y son frecuentemente usados como tales, aunque en la práctica rúnica la correspondencia sería para kenaz o nauthiz para el fuego y uruz para el agua, mejor que los elementales fehu y laguz. Al usar una llama o rociar agua para una limpieza ritual, querrás realizar esta distinción en tu estructura mental y en la formulación verbal. Las fuerzas elementales son usadas para la transferencia directa de vida y fuerza de hamingja, siendo fehu el acelerador de la vida y el

poder de hamingja y laguz la energía básica vital. El uso del aire se realizará por medio de la respiración mágica que aporta el poder de vida del espíritu.

El agua corriente juega un papel importante en la magia teutónica. Dondequiera que se precise el uso de agua en un ritual, es mejor salir antes del amanecer y recolectar agua corriente de una o tres fuentes; o, en vez de eso, el rocío de la hierba, dado que tanto el agua corriente como el rocío tienen la particular cualidad activa tan poderosa en el pozo de Wyrd – se dice que aportan vida y renuevan la fuerza de la juventud. El agua corriente puede utilizarse tanto para limpiar algo encantado como para simplemente alejar energías oscuras lejos de ti.

El uso de agua o otros líquidos, especialmente alcohol, como vehículo de fuerzas rúnicas es una antigua tradición; tanto los más grandes mitos como los hechizos más simples contienen bebidas de poder en las que han sido grabadas runas y sobre las que se ha cantado un galdr. El líquido es, de hecho, un condensador ideal de energías, siendo por naturaleza altamente receptivo y manipulable.

Si tienes acceso a una tienda que venda materiales para realizar destilación casera, encontrarás mucho mejor elaborar tu propia cerveza e hidromiel, realizando un rito que culmina con la adición de la levadura a la mezcla. Deben ser trazadas y hechas vibrar diariamente runas sobre la espuma de la levadura y también han de añadirse las hierbas apropiadas a la bebida ya sea impregnándolas en la mezcla o bien haciendo un te bastante intenso con el agua usada para la elaboración. Esto puede hacer, de hecho, la preparación de hidromiel más fácil, dado que a menudo es difícil hacer fermentar el agua con miel. Debes tener muy en cuenta que las hierbas que uses para este propósito no sean venenosas, y también recuerda que un poco de sabor puede dar mucho de sí: un cuarto o media onza de hierbas secas es suficiente para dar sabor a conciencia a cinco galones de aguamiel fuerte. Era una práctica común entre el pueblo noruego elaborar sus encantamientos en cerveza o hidromiel; puedes hacer pequeñas cantidades para propósitos específicos, o bendecir una remesa de propósito general que puede ser dirigida a finalidades específicas más tarde. Se debe tener cuidado si el conjuro mismo esta ligado a la acción siempre-creciente de la levadura. Es muy posible acabar con algo mucho más fuerte de lo que se esperaba y por tanto potencialmente desastroso (bastante parecido a tener la intención de fumar marihuana y acabar en un viaje de ácido sorpresa).

Si hoy por hoy no te es posible elaborar una bebida encantada, formar las runas en el hidromiel o la cerveza y cantarle el galdr, asegurándose que la respiración remueve la superficie del líquido, es equivalente al método tradicional. Se puede formular un conjuro más potente repitiendo el rito durante tres o nueve noches. Las hierbas se ponen en infusión igualmente, así deben llevarse a cabo las mismas precauciones que en la elaboración herbal. Una hoja fresca o una pizca seca es suficiente para una botella.

Otra alternativa a la elaboración, especialmente si quieres usar el conocimiento tradicional sobre herboristería en conjunción con el poder rúnico, es la creación de tintes vegetales o fluidos concentrados. Son menos tradicionales que los otros dos medios, dependiendo de licor destilado como base, pero aun yacen dentro de la tradición teutona y pueden ser suficientemente poderosos. Los tintes vegetales se pueden hacer llenando dos tercios de una jarra de cristal limpia con hierbas frescas o secas, después llenándola hasta el borde con Everclear (*N. del T.: una marca comercial de etanol consumible, concentrado al 95%*) o vodka puro (no debe usarse alcohol de metilo). Esto debe hacerse en noche de Luna Nueva, después

de lo cual deben trazarse las runas y cantar el galdr apropiado en la tintura cada noche mientras se realice la maduración. Pueden añadirse unas gotas de la sangre del vitki en el tinte en última noche antes de finalizar el conjuro. Si no hemos usado ninguna hierba venenosa podemos tomar algunas gotas del tinte; de otro modo, puede utilizarse para cargar un objeto que, por cualquier motivo, no puede tener las runas grabadas. Las hierbas una vez coladas pueden ser secadas lentamente en el horno y ser usadas como incienso.

NÚMERO

Los números se usan en magia para incrementar la efectividad de los trazados rúnicos y los hechizos. Difiere de la numerología estándar occidental en que la numeración germana funcionaba sobre un sistema duodecimal (de hay que aun tenemos "once, doce…" en vez de diez uno, diez dos *–esto se entiende mejor conociendo la numeración inglesa, claro. N. del T.*) De ahí que la concepción de "números perfectos" se desplaza al doce, sus factores y múltiplos.

El número en las inscripciones rúnicas se puede expresar como la cantidad total de runas en una inscripción (las runas enlazadas cuentan como una sola) o por el número asociado a las mismas. Dichos números pueden ser usados para multiplicar la potencia en un conjuro rúnico o para guiar a la esfera a través de la cual funciona, de acuerdo con la numerología teutónica general o la numerología específica de las runas.

UNO: es la fuerza principal y el fin del proceso sintetizador; en todas las culturas indoeuropeas, una sola cosa o deidad será a menudo dividida en tres aspectos: Odín = Odín/Vili/Ve, Odín/Hoenir/Lodurr; el pozo de Wyrd = Hvergelmir, Mimir, Urdhr, etc. Un entendimiento de este continuo proceso de división y síntesis es importante para el funcionamiento de la magia teutónica, en especial en lo que concierne al conocimiento tradicional numerológico.

DOS: En la magia teutónica, el poder de la dualidad no es tanto un conflicto de opuestos (lo cual, para ser efectivamente poderoso, debe ser resuelto en la síntesis de la triada) dado que es el funcionamiento conjunto de complementos (ehwaz). Esto queda reflejado en la gobernación dual arcaica, los gemelos vánicos Njord/Nerthus y Frey/Freyja, y los pares Geri/Freki (los lobos de Odín) y Huginn/Muninn (los cuervos de Odín), al igual que otras manifestaciones de poder dual tratadas en el apartado de ehwaz. Se asocia con el equilibrio activo.

TRES: Es el primer gran número mágico de la gente teutona. Tal como el dos es el número del equilibrio activo, tres es el número de la acción/reacción. Representa la síntesis de los opuestos para crear fuerza dirigida (ver thurisaz), tal y como el fuego y el hielo crearon la primera vida. Un cántico o palabra de poder a menudo se repite tres veces para ponerla en acción, y una runa se graba tres veces para multiplicar y activar su poder. Es a la vez permisible y efectivo alterar el galdr ligeramente con tres repeticiones, estando seguro de sostener la aliteración en cada caso. Una fórmula para defensa activa, por ejemplo se debe leer "Thurisaz rompe las palabras del malvado / Thurisaz rompe los trabajos del malvado / Thurisaz rompe la voluntad del malvado!" así se multiplican el poder y el efecto de la runa.

CUATRO: Es el número de la estabilidad y lo entero en la tierra. Conlleva una referencia tanto a los cuatro enanos que forjaron el collar de Freyja, Brisingamen, el anillo de poder que es uno de los más antiguos emblemas de la Diosa Tierra entre los europeos del norte, y a los enanos Nordhri, Austri, Sudhri y Vestri (los cuatro puntos cardinales). Es un numero de manifestación e integridad. Se asocia también con el sol en su aspecto de fuerza

estable de calor y luz. Se usa con frecuencia en los rituales que tratan acerca del efecto fertilizador del sol sobre la tierra, especialmente en rituales de adoración; puede utilizarse también para localizar y contener un problema.
CINCO: La semana germánica tenía cinco días; el número cinco aparece en los conjuros anglosajones como un complemento activo al número cuatro. Cinco es un número de orden activo y control.
SEIS: El número seis no aparece a menudo en la mitología o religión teutónicas, aunque la figura de seis lados es un emblema poderoso. Como la unidad de la actividad equilibrada de dos y la actividad-síntesis de tres, es un número de gran potencial mágico.
SIETE: Es un número más característico de los estudios ocultos Mediterráneos y Orientales que de la magia teutónica; no aparece en los mitos o hechizos nativos. Thorsson lo identifica como "el número de la muerte y el contacto pasivo con otros mundos".
OCHO: Al igual que el cuatro es la integridad de la tierra, el ocho es la integridad de los cielos y los mundos exteriores. Son las divisiones del solarhringar, los ocho vientos, las ocho patas de Sleipnir, etc.; es el número de viaje entre los mundos. Como el dos o el cuatro, es un número de perfección armoniosa.
NUEVE: El más grande de los números mágicos teutónicos: Hay Nueve Mundos, Odín colgó nueve noches de Yggdrasill, las canciones mágicas se enseñan en grupos o múltiplos de nueve. Los fuegos divinos son a menudo realizados con madera de nueve árboles diferentes, y nueve noches es un periodo de tiempo estándar entre el trabajo mágico y su efecto final. El nueve y sus múltiplos son a menudo utilizados para atraer las cosas a la existencia y darles poder en todos los reinos. Conlleva el mismo tipo de relación activa con el ocho como lo hace el tres con respecto al dos y el cinco con respecto al cuatro: su poder, dirección y dirección sobre las fuerzas orgánicas del simple número.

DIEZ Y ONCE: Rara vez se usan, si es que se usan alguna vez, en magia teutónica.

DOCE: Un gran número teutón de perfección y ser. Hay doce dioses y doce diosas (24, el número más completo del sistema teutón) y doce grandes salones en Asgard; ya se ha mencionado el uso del sistema de numeración casi-duodecimal. Doce es el número del poder atraído a la existencia terrenal siendo fortalecido por poder. Los múltiplos de doce son poderosos, siendo el que más el 24 y su múltiplo por tres, 72.

TRECE: Un número poderoso de sabiduría y poder mágico. Es considerado de "mala suerte" por la gente común debido a que sus misterios no son accesibles a los imprudentes, débiles e ignorantes. Los misterios de los números más allá de estos deben ser entendidos por sus factores, tanto por aquellos vistos en el conocimiento teutónico general como en el futhark. Los números nivelados conllevan un poder de equilibrio; los números poco habituales, especialmente los primos, un sentido de voluntad activa.

COLOR

Los colores más poderosos conocidos por los indoeuropeos fueron el rojo, azul y blanco, siendo el rojo el mayor de ellos. Este es un color asociado con la vida, la sangre y el poder en general; es el más usado en magia. La naturaleza del azul varia con su tono: en sus matices más claros es el cielo del día, el color de la esperanza y la sabiduría revelada; en sus matices más oscuros es el cielo por la noche y el mar oscuro, el color de la sabiduría oculta y el misterio –el color de la capa de Odín. El mar o cielo entre los mundos a menudo se representa como azul oscuro. El blanco es el color de la intensidad de aspiración espiritual y

actividad; Heimdall es “el más blanco de los dioses” y ser bello o radiante es un signo de poder. La palabra inglesa “blanco” proviene del anglosajón *hvit*, que significa “blanco plateado”; plata y blanco son funcionalmente idénticos.

El púrpura se puede considerar un tono o bien de azul o de rojo; aparece varias veces en las fuentes anglosajonas.

El dorado, como el rojo, es un color de poder y de vida. Como el blanco, es un color de aspiración espiritual e intensidad de energía aunque de una naturaleza más terrenal.

El verde y el marrón son colores de la tierra. El verde oscuro se asocia con los misterios vánicos, el verde claro con el nacimiento y el poder vánico expandiéndose. El verde también se asocia con la fertilidad y los misterios ocultos del agua. El marrón se asocia con los Dokkalfar.

El amarillo es un color de ambición y fertilización. Se puede ver, en uno de sus aspectos, como el complemento masculino al verde. También como el color de los trabajos del sol sobre la tierra, o un oro muy terrenal.

El negro es el color que expresa en su grado máximo ocultación y misterio, en el que el azul y verde oscuro se ensombrecen. Es el color de la quietud y la muerte y la cuna del renacimiento.

TIEMPO

En la magia teutónica el uso del tiempo no está tan estrictamente regulado como en la magia ceremonial. Está principalmente regido por la luna y el sol, aunque varios momentos del año son más poderosos que otros.

Los momentos del día que se usan tradicionalmente son la puesta del sol, la medianoche y la salida del sol; es inusual la realización de un ritual entre la salida y la puesta del sol. El amanecer es preferible para ritos religiosos, algunos rituales meditativos y para la recogida de hierbas y agua bendita. La puesta del sol es también buena para ritos religiosos y algunas meditaciones; las pruebas deben empezarse en el ocaso. Medianoche es idónea para la magia práctica, para algunas iniciaciones y para la adivinación. Estos momentos no son de ningún modo los únicos en los que puedes realizar ceremonias de cualquier tipo; como siempre, todo dependerá de la intuición individual del/la vitki y sus circunstancias.

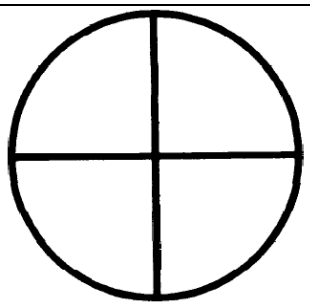
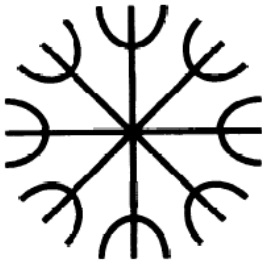
El día de la semana es relativamente irrelevante en este tipo de magia. Si es conveniente puede tenerse en cuenta el día que ostenta el nombre del dios adecuado para el rito, pero el hecho de omitir este detalle no disminuirá en ningún modo la eficacia. Los días de la semana corresponden así: Domingo – Sunna, Lunes – Mani, Martes – Tyr, Miércoles – Odín, Jueves – Thor, Viernes – Freyja (también Frey o Frigg). Se ha intentado hacer corresponder el Sábado con Loki, pero ha sido infructuoso. Se puede sugerir que hay una similitud más cercana entre Saturno y Nerthus, dado que ambos son deidades primitivas con poder sobre la agricultura y guardianes de los muertos, pero no hay razón histórica para mantener esta correspondencia en los días de la semana.

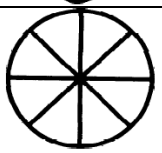
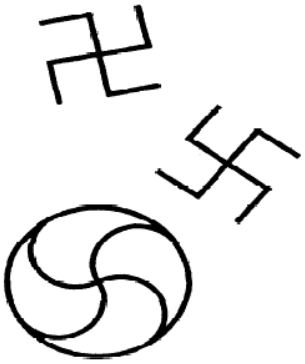
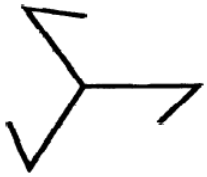
La influencia más fuerte al programar los rituales será con toda probabilidad la fase de la luna. Cuarto creciente es bueno para los comienzos y el incremento de desarrollo; la Luna Llena es la noche cuando el poder mágico está en su máxima expresión; Luna Menguante es buena para ataduras y ocultamiento de magias; y la Luna Oscura (noche sin luna) es la noche del poder mágico oculto más intenso. La mayor parte de la magia se lleva a cabo tradicionalmente en Luna Nueva y Luna Llena.

Las épocas más importantes del año son los solsticios, los equinoccios y las Lunas Llenas que siguen inmediatamente a estos picos de poder. En la tradición, al menos las épocas más poderosas para la magia son las doce noches de la Fiesta de Yule, empezando por la noche del solsticio de invierno. En este momento, la Cacería Salvaje cabalga y los otros mundos están más cercanos a la tierra.

12: OTROS SÍMBOLOS MÁGICOS

Junto a las runas, los teutones usaban un amplio abanico de otros símbolos que eran emblemas poderosos tanto de religión como de magia. La mayoría de estos son más antiguos que las runas, habiendo sido usados durante la Edad del Bronce (en Escandinavia, aproximadamente entre 1600 a 50 a. de C.), pero su uso continuó a través del periodo rúnico.

	LA RUEDA SOLAR La rueda solar es uno de los símbolos más antiguos del norte de Europa. Representa el poder del sol como fuerza regente, el sol en su viaje diario a través del cielo (raidho). También aparece como cruz solar
	AEGISHJALMAR (Timón de terror) Este símbolo aparece grabado junto a figuras de guerreros; una forma más compleja de este aún se usa en la magia islandesa. Se pone o traza en el entrecejo para causar terror a los enemigos [1]. El dragón Fafnir lo llevaba mientras guardaba su tesoro [2]
	ESPIRAL La espiral representa las capas entrelazadas de lo-que-es. A las serpientes se las dibuja a menudo enrolladas en espirales, y en la era rúnica devino bastante común grabar runas dentro de contornos de serpientes
	EL BARCO El barco es el emblema de traspaso entre mundos, habitualmente en el momento de la muerte. La rueda solar también ha sido dibujada en un barco y podría ser que el carro muestre su trayecto diario a través del cielo mientras que el barco muestra su paso tras la tierra por la noche. El barco es un emblema de fertilidad también, tal como lo es el carro

	HUELLA La huella de pie desnudo es un símbolo de fertilidad asociado con el culto vánico de las épocas más tempranas (ver Capítulo 17, Njord)
	ANILLO AETT El anillo de los cielos dividido por los ocho vientos; los ocho mundos con Midgardhr en el centro. Inclinado de manera que los espacios marcan la dirección es el anillo solar islandés (solar hringar; ver raidho) [3] También aparece como una estrella de ocho puntas
	CRECIENTE Símbolo de la Luna, mostrando razón y cambio medido.
	ESVÁSTICA También llamada Rueda solar o Martillo; se asocia con Thor como El Que Bendice. Es un símbolo de poder dinámico y voluntad. Tanto en Deosil como Widdershin, está entre los símbolos más usados dando fuerza y poder a los rituales mágicos y religiosos. Al igual que el martillo de Thor, la esvástica debe trazarse sobre comida y bebida para bendecirlas. También se presenta en forma de remolino circular, que combina aspectos de la rueda solar y puede ser menos perturbadora para alguna gente que la esvástica estándar
	TREFOT El trefot expresa el poder del giro similar al de la esvástica pero en un patrón triple, manifestando dirección y propulsión. Muestra poder girando desde y en los tres reinos Asgardhr/Midgardhr/Hel
	WALKNUT La protoforma son tres triángulos dispuestos en un patrón triangular; el valknut posterior, o nudo de los asesinados, es un signo del culto Odínico. Usar el valknut es un signo de que uno ya está preparado para ser llevado con la hueste de guerreros escogidos en cuanto él disponga. En este símbolo puedes observar el funcionamiento entrelazado de Urdhr-Verdhandi-Skuld, o de Odín en sus muchas formas trinitarias. Meditar en esta imagen es algo que vale la pena

	MARTILLO El martillo de Thor es uno de los símbolos de protección teutónicos más importante. Puede ser grabado, pintado, o trazado mágicamente sobre cualquier cosa sobre la que se necesite protección (sobre puertas, ventanas, etc.). El símbolo del martillo se traza sobre la comida y la bebida antes de comer. Se lleva tanto por protección como para mostrar que uno sigue la fe ancestral. Vestir este símbolo fue la respuesta pagana a la cruz cristiana.

BESTIAS
Las imágenes de bestias fueron usadas a menudo como símbolos mágicos o religiosos (para usos específicos, ver Bestias)

13: HIERBAS, SABIDURIA TRADICIONAL TEUTÓNICA

Las hierbas forman una parte muy importante de la práctica mágica. A menudo se usan en los hechizos o colgadas sobre cinta roja sobre las ventanas y puertas de la casa para protegerla. Las hierbas se usaron también en la elaboración de bebida y como ayuda en otras formas de magia, tanto galdr como seidh.

Gran parte de los conocimientos herbales de los pueblos germanos han sido barridos por la cristiandad, pero han permanecido reminiscencias en los nombre populares y en las tradiciones concernientes a algunas plantas y el ojo atento que sabe qué buscar, puede encontrar las pistas que conducen de vuelta al conocimiento de nuestros antecesores.

Muchas de estas atribuciones fueron tomadas en parte, si no por completo, de las listadas por Edred Thornsson en el *Futhark*

ACÓNITO (*Aconytum Napellus*): Llamado Yelmo de Tyr o Wolfsbane (Azote de Lobo), es una planta tan venenosa que no debe ser tocada con las manos desnudas. Se asocia con los aspectos más severos de tiwaz como administrador de justicia. Otro nombre, Capucha de la Esposa de Auld, sugiere un posible lazo con las Nornas y Perthro.

AGRIMONIO (*Agrimonia eupatoria L*): Tradicionalmente depositado debajo de la cabeza para causar un sueño muy profundo, parecido a la muerte, que solo finalizaba al retirar la planta. Aun usada para ayudar a dormir y tranquilizar pensamientos agitados. Funciona bien con Isa.

AJO: El nombre de esta planta significa “lanza-puerro”. También llamado Gruserich (“rey de las hierbas”). [3] Gudhrun, la esposa de Sigurdhr, lo compara a él “al ajo crecido por encima de la hierba” [4] una referencia al poder de brotar rápidamente de esta planta. El ajo es un gran fortalecedor, tanto mágica como físicamente. Se asocia tanto con laguz como con tiwaz.

ANGÉLICA (*Angelica archangelica L*): Tradicionalmente, una hierba de limpieza y protección. Se piensa que protege e incluso cura las plagas. Fue importante dentro del paganismo Letón. Su recogida al principio del verano estaba marcada por una canción ritual que, desafortunadamente, con el tiempo ha devenido tan corrupta o anticuada que actualmente es ininteligible, pero que aun los niños aprenden y cantan hoy día [1]. La cristiandad asoció esta planta con el Arcángel Miguel. Fue bastante común en la cristiandad poner el término

ángel allí donde había "valkyrja", "fylgja" o "dis". La mención de Miguel puede dar la pista de que esta planta estaba originalmente asociada a Heimdall, el mas bello de los Aesir. Todas las partes de la angélica son consideradas efectivas contra los malos hechizos de cualquier tipo.

Se usa para tocar los reinos más altos de Yggdrasill, siendo asociada con elhaz y el fuego limpiador de Bifrost.

AQUILEA (*Achillea millefolium*): Usada tradicionalmente para obtener visiones proféticas y sueños. Se cree una hierba de brujas y puede ser usada en los trabajos de seidh, especialmente para obtener visiones. Es buena para usar con fehu.

ARTEMISA (*Artemisia vulgaris*): La artemisa es una gran ayuda para viajar desde el *Lich* y para todas las formas de magia visionaria. Se usa como excipiente en píldoras que abren la visión de los sueños. Pueden realizarse amuletos de artemisa para ayudar a los viajeros. Protege a uno de seres malignos, tanto en viajes físicos como espirituales. El Hechizo de las Nueve Hierbas lo menciona como una protección contra el veneno, las serpientes y "el detestable malvado errando por el mundo" (probablemente un maligno practicante de seidh).[6] Se recoge en San Juan para potenciar su magia. Se asocia con raidho y con Sol y sus dos caballos Arvakr y Alsvith.

AVELLANO (*Corylus avellana*): El avellano se uso en tiempos antiguos en los tribunales como protección. Se hacían "varas de deseos" de ramas peladas de este árbol, y Egil Skallagrimsson uso una runa de avellano para hacer su *nidhingpole* contra Eirik Bloodaxe y Reina Gunnhild. Se dice que el roble y el avellano no pueden ser plantados o usados juntos. El avellano es adecuado para usar con raidho.

BISTORTA (*Persicaria bistorta*): También denominada Doblemente-Retorcida, Planta de Víbora, Hierba de Serpiente y Planta de Dragón. La raíz se conoce por su forma retorcida que gira sobre si misma. Es adecuada con nauthiz.

CAMOMILA (*Matricaria recutita*): Llamada Ceja de Baldur (un nombre compartido con varios tipos de pequeñas flores blancas del norte de Europa), hecha en infusión es calmante y aporta paz y alegría a todos los niveles. Funciona bien con wunjo.

CARDO (*Sonchus arvensis*): También llamada Carlina (*Carlina vulgaris*) y Garganta de Jabalí. De acuerdo con la tradición teutónica, esta hierba puede usarse para robar la vitalidad de otro para uno mismo. También se decía que si se ataba a uno de los cónyuges sin que se diera cuenta, el otro se consumía y moría. [8] Funciona bien con ingwaz.

ELECAMPANE (*Enula campana*): Se usaba mucho para protegerse contra las enfermedades causadas por elfos –pinchando la raíz de la planta con un cuchillo de hierro se rompía la magia élfica. Puede usarse igualmente para ganarse el favor de los Elfos.

FRESNO (*Fraxinus excelsior*): El fresno es un árbol divino. Algunos sostienen que Yggdrasill es un fresno; Ask y Embla, los primeros humanos, fueron creados a partir de un Fresno y un Olmo por Odín, Hoenir y Lodurr. La madera de fresno es buena para crear el gandr y para el altar del vitki. Se asocia con ansuz y hagalaz.

HAYA (*Fagus sylvatica*): La haya estaba asociada con echar las runas en los tiempos antiguos. Su nombre en algunos dialectos germánicos significa "libro", dando la pista de que su madera se usaba para grabar runas. Se asocia con perthro.

HELECHO REAL (*Osmunda regalis*): Este arbusto, también llamado Osmund el Marinero, un nombre que lo relaciona con ansuz (*os* en anglosajón) y con Odín, cuyo nombre se

identificó con San Oswald por los germanos cristianizados. Odín a menudo aparece como un barquero transportando a los muertos –otro aspecto del ser de ansuz.

HIPERICO – HIERBA DE SAN JUAN (*Hyperico perforatum*): El nombre pagano en anglosajón era Sunnaswort. Es mejor arrancar esta planta en el solsticio de verano o en Ostara. Se usa en los fuegos sagrados del Midsummer y se cuelga sobre la puerta o ventana para proteger de la enfermedad. Se usa también para invencibilidad y fortalecer la voluntad. Es buena para usar con sowilo.

LISIMAQUIA AMARILLA (*Lysimaquia vulgaris*): En el folklore, se cree que esta planta tranquiliza a las bestias salvajes y calma el forcejeo de los bueyes en el arado y a los caballos fatigados. Es bueno su uso con ehwaz.

MANDRÁGORA (*Mandragora officinarum*): La mandrágora europea (*Atropa mandragora*), que no debe confundirse la mandrágora americana o Manzana De Mayo (*Podophyllurn peltatum*), también es llamada Alruna y se la considera una de las hierbas más poderosas. Alruna es también el nombre de una mujer sabia, y a menudo se habla de la mandrágora en femenino. Se asocia con eihwaz. Ciertas costumbres conectadas con la transferencia de las raíces familiares de padre a hijo o de hermano a hermano [5] también pueden ligarla con la kinfylgja. Altamente venenosa –no debe comerse, frotada por el cuerpo o usada en inciensos.

MANZANA (*Malus domestica*): Los manzanos son buenos mensajeros y homenajeados en Yule, y sus frutos se comen en el momento de la bendición. Eran las manzanas de Idunna que daban a los dioses su fuerza y juventud infinita. La manzana es un árbol de fructificación, curación y alegría. Funciona bien con jera.

MUERDAGO (*Viscum album*): El muérdago es una de las plantas más mágicas conocidas por la gente teutona. Fue la flecha que mato a Balder. Tiene poder sobre la vida y sobre la muerte. No debe permitírsele tocar el suelo, dado que gran parte de su poder procede de su nacimiento y crecimiento celestiales. Es adecuado el uso con sowilo.

ORTIGA (*Urtica urens*): Su nombre deriva de la forma pasiva de una raíz indoeuropea que significa “dar vueltas o coser”. [7] Usada a veces para deshacer maldiciones. Adecuada para usar con nauthiz.

POLEO (*Mentha pulegium*): También llamado Dweogdweostle (batidor de enano). Se cree que limpia el agua y la sangre corrupta, y es usada contra maleficios de todos los seres acuáticos. Adecuado para usar con uruz.

PRIMAVERA (*Primula veris*): También llamada Flor Llave. Se cree que abre la puerta al salón o túmulo de Freyja. Muy ligada a kenaz.

PUERRO (*Allium ampeloprasum*): El puerro es muy parecido al ajo en su brillante poder rebosante. Su nombre, *laukaz*, es un nombre alternativo para la runa laguz y una formula poderosa para talismanes rúnicos.

ROBLE (*Quercus robur*): El roble es de manera incuestionable el más santo de los árboles en todas las sociedades indoeuropeas. Es el árbol Del padre del cielo en su forma original. En la tradición teutónica se asocia con Thor y Tyr (pero no con Odín!). El *hlaut-teinn* (ramitas para rociar la sangre del sacrificio) era de roble habitualmente, como con toda probabilidad el Irminsul y los pilares principales del templo. El muérdago más poderoso crece en los robles.

El roble es la madera preferida para el altar del *godhi* (sacerdote teutón). Es un protector contra todos los maleficios. El roble incrementa la fuerza y la fertilidad masculina. Un kenning común para un guerrero es “roble de batalla”. Las runas con las que funciona bien el roble son thurisaz, jera, tiwaz y othala.

ROMERO (*Rosmarinus officinalis*): Se dice que es un fortalecedor de memoria y de los poderes del pensamiento en general. Usado en inciensos de limpieza, estaba entre las plantas usadas para decorar en Yule. Funciona bien con mannaz y jera.
RUDA (*Ruta graveolens*): Tradicionalmente, hierba de protección y limpieza. De ser intenso y temperamental, ha sido usada para adquirir clarividencia. Adecuada para usar con elhaz.
SAUCE (*Salix alba*): Es un árbol de agua, vida y fuerza emergente. Ha sido también asociado con los rituales funerarios. Adecuada para usar con laguz.
SAUCO (*Sambucus nigra*): También llamado Hylde-Moer, este árbol esta muy relacionado con los poderes vánicos femeninos. El nombre en ingles, elder, proviene del anglosajón *aeld*, "fuego", siendo una referencia al uso de ramas huecas para encencer fuegos. El sauco es aun tenido en mucho respeto en Inglaterra y en los paises del norte. Su madera no se quema para propositos comunes y sólo se corta después de haber pedido permiso con la fórmula "Dama Ellhorn, dadme algo de Vuestra madera y yo os dare algo de la mia cuando crezca en el bosque". Se piensa que si una cuna se hace en madera de sauco, Hylde-Moer vendrá a estrangular al bebé que yace en ella.

El sauco se asocia con la clarividencia. En Dinamarca se cree que permanecer debajo en la vispera de San Juan da la capacidad de ver al "Rey del país de las Hadas" y a todos sus hombres cabalgando. Se ha escrito también que el meollo de las ramas puede ser cortado en rodajas, empapado en aceite, encendido y hacerlo flotar en una sarten llena de agua para mostrar a todas las brujas y magos alrededor de uno. [2] El poder Vánico puede verse en todos estos mecanismos; Hylde-Moer es una forma de Holda o Hel; como Freyja, ella gobierna los manejos de "brujas" y el poder visionario de la magia seidh. El sauco se asocia con fehu y, en menor grado, con berkano.
SERBAL (*Sorbus domestica*): El serbal o fresno de montaña es uno de los arboles de protección más conocidos, en especial en lo que tiene que ver con proteger la casa y tierras de uno de seres malignos de extraña naturaleza. Se dice que Thor se aferro a uno de ellos para evitar ser barrido por un torrente causado por una gigante; de ahí el proverbio "el serbal es la salvación de Thor". Tradicionalmente protege contra el fuego, el rayo y las tormentas. Adecuado con thurisaz.
SIEMPREVIVA (*Sempervivum sp.*): También llamada "Barba de Thor". Esta hierba es plantada tradicionalmente en los tejados de las casas para proteger del rayo y del fuego, y se creia que era una protección contra la brujería también. Es adecuado usarla con thurisaz.
TANACETO (*Tanacetum vulgare*): Las hojas nuevas se mezclan con huevos y se hacen pasteles para comer en Pascua, la fiesta primaveral de Ostara. Adecuada para usar con dagaz.
TEJO (*Taxus baccata*): Los misterios del tejo son tratados en el capítulo dedicado a eihwaz. Es adecuado para usar con hagalaz, eihwaz y elhaz. Recuerda, el tejo es muy venenoso y no debe ser usado en inciensos.
VALERIANA (*Valeriana officinalis*): Llamada en el mundo anglosajón Velandsurt (Wayland Wort), es una hierba adecuada para usar con kenaz.
VINCAPERVINCA (*Vinca major*): También llamada la violeta del brujo. Usada en pociones de amor y para hacer guirnaldas; llamada "hierba de inmortalidad" en Alemania. Funciona bien con gebo.
ZARZAMORA (*Rubus fruticosus*): La zarzamora se usa con frecuencia en la cura de varias formas de hinchazón, el afectado ha de pasar a través de un bucle natural de la planta. Particularmente útil en rebotar runas malignas. Su uso es bueno con kenaz.

14: MAGIA SEIDH

La magia seidh se ha descrito como una forma de práctica chamánica, en contraste al funcionamiento más directo de la magia galdr, aunque de hecho hay mucho de chamanismo en la magia rúnica también, y las dos se solapan de algún modo. El uso de la magia seidh se origino con los Vanir y fue difundida entre los Aesir por Freyja, quien la enseño a Odín.

Históricamente, parece que la magia seidh ha sido considerada menos respetable que la galdr, y ciertamente, algo no propio de hombres. En el Lokasenna, Loki se mofa de Odín por realizar hechizos y volar como una bruja "eran modales femeninos, pienso" [1]. Una *seidhkona* (mujer) era temida, pero respetada; un *seidhmadhr* (hombre) era mirado con desdén a la vez que con miedo. Esta actitud seguramente era el resultado del hecho que se creía, en el mundo germánico, que las mujeres estaban más cerca de los mundos más allá de Midgardhr y de las labores de las Nornas, y que los trabajos de magia envolviendo viajar entre mundos y prever el porvenir estaban bastante apartados de los hombres. Consecuentemente, a lo largo del tiempo, seidh devino simplemente "magia de mujeres". Es cierto también que la capacidad visionaria es despertada más fácilmente en las mujeres que en los hombres, y que el seidh, como muchos tipos de chamanismo, podía haber envuelto la feminización temporal de los practicantes masculinos.

El término *seidh* se usa aquí para cubrir un cierto numero de artes relacionadas: Viajar fuera del propio cuerpo, usualmente en el pellejo (hide) de un animal o con la ayuda del fetch; enviar al fetch fuera de uno mismo; realizar trabajos para afectar de manera directa la mente o el alma de otro mientras se está fuera del cuerpo; permanecer sentado en un círculo por la noche para entablar conversación con varios espíritus o seres; y el trance de la *spakona* o *spamadhr* (mal traducido como "profetisa" o "profeta"), desplazarse al Pozo de Urdhr para observar los patrones de lo que está llegando a suceder y lo que llegará a suceder – predicciones mucho más eficaces pero más difíciles de conseguir que la lectura de runas, ocurriendo en forma de visiones más que en una exposición de hechos, o tirada de runas y que depende de la habilidad del/la vitki para leer y entender y que puede ser malinterpretado con una cierta facilidad. La raíz de la palabra "seidhr" se relaciona con la de "seethe (hervir)", y se cree que parte de esta práctica envolvía hervir objetos con propósitos mágicos mientras se cantaban canciones mágicas (¿tal vez parte del origen del "caldero de la bruja" del folklore?) No ha habido, de todos modos, muchos intentos para recrear este aspecto del seidh, y no era tampoco muy bien visto, incluso en tiempos paganos.

VIAJES

La primera de estas artes, desplazarse en la forma de un animal, es la más comúnmente descritas entre las habilidades de seidh. El Heiskringla menciona que "Odín podía cambiar su apariencia. Cuando lo hacia, su cuerpo yacía como si estuviera dormido o muerto; pero él, en un instante, en la forma de un pájaro o animal, un pez o una serpiente, iba a países lejanos para hacer sus encargos o los de otros hombres." [2] Se describe también como otro brujo se desplazó en la forma de una ballena hasta Islandia para explorarla con la intención de invadirla, tanto para ver la situación de los terrenos como para poner a prueba la fortaleza de los espíritus guardianes de la tierra (ver capítulo 18, Landvaettir). Este relato muestra que una de las ventajas del seidh es que cuando uno está viajando es capaz de ver todo tipo de cosas que se hallan escondidas de los ojos físicos. Esta práctica ha sobrevivido hasta mucho después

del advenimiento del cristianismo en la mayoría de las áreas germánicas. No eran inusuales los cuentos de brujas yendo en la forma de otras criaturas hasta bien entrado el siglo dieciséis, cuando la conocida bruja Isobel Gowdie confesó haber ido en la piel de una liebre o un gato.

Viajar en la forma de un animal no debe confundirse con el bersekergang, aunque ambos han sido clasificados como formas de licantropía. Cuando alguien viaja, se conserva la mente humana y solo cambia la forma. Como berseker, uno es completamente dominado por la bestia interior, y vestir la piel del animal es una simple ayuda por la que el espíritu puede poseer. Las dos artes son similares de algún modo, pero una es un medio mágico con toda una serie de fines posibles y la otra es un fin en si misma y pertenece más propiamente a la magia guerrera y a los misterios de Odín. También, el bersekergang, estando limitado a un tipo de animal, parecería invocar el poder de la fylgja, mientras que un ser puede tomar múltiples formas a través simplemente de cambiar de forma. Esto está tratado más ampliamente en la sección "moradores externos".

VIAJES: FUNCIONAMIENTO

Herramientas: Gandr, sax (cogido en las manos); si el círculo es bastante grande, se debe usar la vara en vez del gandr.
Inciensos (a elegir): Variarán de acuerdo con el objetivo, pero debe siempre contener un gran porcentaje de artemisa.
Atuendo: Ropas para seidh, vikingas o desnudo/a. Hay referencia a Freyja usando una capa de plumas de halcón para volar a través de los mundos, y usar una máscara o atuendo simbólico similar para tomar la forma espiritual de un animal es una práctica chamánica frecuente. Podría desearse, si se posee el pellejo de la criatura en la que se quiere convertir – una pieza de ropa con una garra, colmillo, pluma, etc., o una máscara- encantar este objeto con el poder de adquirir la forma animal de manera que simplemente colocándoselo uno puede amoldar el espíritu y liberarlo. Las runas fehu (para la hamingja), ansuz (para dejar libre el alma y viajar por caminos de viento), y raidho (para desplazarse y ser protegido por el camino) son buenas para este trabajo; otras podrían también inspirar a la seidhkona o madhr. Las ayudas rúnicas deben ser realizadas antes del primer viaje; cargar el atuendo con el poder de la forma debe ser hecho después, de la misma manera que si uno carga un objeto con un personaje mágico. La vestimenta no es, de todos modos, necesaria en este tipo particular de arte.
Es sabio y prudente realizar los trances dentro de un círculo protegido. El lich vacío es vulnerable a cualquier cosa que pudiera estar vagando y si el alma tuviera que regresar precipitadamente, es mucho, mucho mejor tener un círculo para volver. Por supuesto, la habitación de uno debe estar ya bien resguardada, pero una protección extra es aun buena cuando uno deja parte de si mismo abierta.
Tiempo: A elección; de todos modos, puede ser más fácil, al menos al principio hacerlo de noche.
Andar en círculo: Deosil (en el sentido de las agujas del reloj), si se viaja a los mundos elementales o por encima de Midgard; widdershins (en sentido contrario a las agujas del reloj), si se va a Svartalfheim o Hel o si uno estará invocando poderes ocultos en trabajos fuera del propio lich.

Rito:
1. Rito del círculo (Ver Ritos)
2. (si se usan inciensos) Encender los carbones, cantar,

Fuego de Muspellheim libera el poder del incienso
Adelante van las nubes de llamas listo mi camino
Llevado por los aires, seré resguardado en mis trayectos errando
Camina el circulo tres veces, portando los inciensos.

3. De cara al norte, alza la cabeza y las manos y canta:
Heidh, te saludo sabia en viajes
Mujer de los secretos caminos del alma
Sin miedo, sigo adelante forma y hugr volando
Para ver y dar formas a lo oculto para ver y dar forma a mi voluntad!!

4. Yace estirado de espaldas, el sax en la mano derecha y el gandr o vara en la izquierda, bien seguro de que tu cuerpo, pelo, etc. se hallan dentro del círculo y sin peligro por parte del quemador de esencias. Cierra los ojos y respira profundamente, estableciendo un ritmo regular. Siente tu hide (forma, pellejo) dentro del lich (cuerpo), los dos con la misma forma, la fuerza de hamingja pulsando a través de ambos con respiración y sangre, pero diferentes, el primero mas sutil, libre, unido al otro por un cordón de plata conectado al ombligo. Ahora dibuja en tu mente la forma del animal que quieres tomar. Respíralo en ti sintiendo tus brazos devenir alas o manos en garras, plumas o pelaje brotando o piel convirtiéndose escamas, la cara transformándose en un pico o un hocico. Cuando has cambiado por completo, debes ser consciente de la separación entre tu forma animal y tu cuerpo humano. Abre los ojos de tu hide (forma) y respira con ella, sepárate o acércate a tu cuerpo. Ponte de pie o flota, levantando tu cabeza y mirando alrededor de la habitación, observando claramente tanto la habitación física con pleno detalle como cualquier magia que se haya practicado o permanezca en ella. Cuando esta visión haya devenido clara, debes volar o marchar de la habitación. Es mejor al principio viajar a lugares cercanos y bien conocidos de la superficie de Midgardhr. Cuando hayas tomado habilidad, puedes probar de ir más alto hasta Alfheim o más abajo hasta Svartalfheim.

Para viajar a los mundos elementales, debes verte a ti mismo en la forma de un animal, de pie al comienzo de un camino o raíz que se arquee a través de la niebla en la dirección del mundo que buscas. NO SALGAS DE ESTE CAMINO. Podrías ser atacado por otro ser que se halle en el lugar. Debes o bien hacer el signo del martillo o trazar y proyectar una runa elhaz, lo que alejará a los seres oscuros. Deberías ser capaz también de escudarte en tu vara. Formular preguntas a estos seres es bueno y puede ser una fuente de gran sabiduría, pero debes evitar dar tu propio nombre; en vez de ello, al igual que Odín, debes disponer de un cierto número de nombres para el trayecto. Recuerda que no es sabio confiar en seres extraños, no importa la presencia que tengan. Los caminos entre los mundos son peligrosos y no es extraño que una herida recibida en estos viajes se refleje en el cuerpo físico, o que los magos mueran por ataques de corazón mientras viajan. En caso de duda, vuelve inmediatamente a tu cuerpo físico.

5. Para volver a tu cuerpo, obsérvate a ti mismo mezclándote con tu lich vacío (envoltura física). Siente cada detalle de tu forma, convirtiéndose de nuevo en humana. Ahora presta

atención al espíritu en forma humana dentro de tu cuerpo, deja a ambos respirar juntos profundamente tres veces, fusionándose hasta que ya no se sientas más separados. Incluso si en apariencia pareces haber tenido poco o ningún éxito en realizar el viaje, este paso DEBE SER REALIZADO CADA VEZ, o la hamingja podría perderse, lo que puede hacerte enfermar o algo peor. Separar el *hugr* (pensamiento) y *minni* (memoria) de la envoltura carnal puede ser duro para algunas personal; la única cura para esto es la práctica frecuente. Podría ser que, al principio, te ocurra al dormir, en este caso traza un círculo alrededor de tu cama o ata un cable de cobre al sax y rodea con él las piernas de la cama para formar un círculo cerrado de protección y nunca olvides realizar un completo y concienzudo retorno a tu cuerpo.

Con más experiencia en viajar, probablemente se dará cuenta, al igual que en los trabajos rúnicos, que tiene menos necesidad de realizar rituales. El propósito del rito es tanto el concentrar las facultades a fin de usar de manera eficiente todo el poder de uno como el entrenamiento de manera que la esencia del trabajo se convierta en más accesible al necesitarla.

Viajar con la ayuda de la fylgja se puede realizar de la misma manera en que se ha descrito más arriba, con la excepción que en vez de cambiar el hamr, uno permanece en la forma humana y cabalga a la espalda de la fylgja, lo que debería ser fácil para los ojos del alma. Cuando se ha establecido una plena relación con la fylgja, se la puede enviar a buscar información o llenarla con el poder de la hamingja y hacerla actuar en el nombre de uno.

SPAE

El arte de predecir no ha sido muy trabajado en los tiempos modernos, pero se ha escrito mucho acerca de él. La práctica de esta forma de magia visionaria fue vista con más buenos ojos que el seidh, dado que siempre se usó para bien y sus practicantes eran gente sabia y santa. Los/las s*pakonur* a menudo iban de un lugar a otro profetizando, y en la Saga de Erik el Rojo se da una descripción muy detallada de una de ellas. La mujer vestía una capa azul con correas que la sujetaban y tenia piedras engastadas en su borde hasta el dobladillo. Llevaba cuentas de cristal alrededor del cuello y una capucha de lana negra con tiras de piel blanca de gato. Su vara estaba cubierta de cobre y en la parte superior tenía piedras incrustadas. La rodeaba un cinturón de piel de oso y de el colgaba un bolso grande en el que guardaba los instrumentos de su magia. En sus pies calzaba zapatos de piel de becerro con largas tiras en el final de las cuales había grandes botones de cobre. Tenia guantes de piel de gato sobre sus manos, cuya blanca piel se había vuelto hacia adentro. La comida que se daba para honrarla se preparaba con los corazones de cada clase de animal que había en la vecindad. Para entrar en trance, se sentaba sobre el asiento de la bruja (*seidh-hjallr*). Las mujeres formaban un círculo a su alrededor y una jovencita cantaba la canción ritual llamada Vardhlokur (Guardián) que le había sido enseñada por su madre de acogida. Otra saga cuenta acerca de una islandesa, Vala, que viajo acompañada de quince muchachos y quince muchachas, que posiblemente formarían el círculo y cantarían la canción.

Las herramientas más tradicionales del spa parecen haber sido la vara y el manto con capucha. La vara fue uno de los símbolos de autoridad de los practicantes y debe haber sido utilizada del modo chamánico habitual para viajar entre mundos. La capucha cubría la cabeza durante el trabajo. Parecía haber apartado al/la practicante del mundo visto y haberlo/a hecho capaz de recibir sabiduría de los mundos ocultos. Esto se hacía tanto por predecir como para tratar con problemas que no podían ser resueltos por los medios ordinarios, como cuando el

legislador Thorgeirr, tuvo que encarar el problema de reconciliar paganos y cristianos bajo una sola ley, meditó el asunto en silencio "bajo la capa" por un día y una noche antes de llamar a la gente a la roca de la ley. [4]

SECCION III: DIOSES Y CRIATURAS
15: RELIGIÓN TEUTÓNICA

La religión de los teutones abarcaba dentro de sí misma cada posible nivel de conciencia espiritual y práctica terrenal. Todas las criaturas benefactoras eran veneradas en los momentos adecuados, desde los espíritus de las rocas, las corrientes de agua y los árboles hasta el Padre De Todo, Odín. Esta veneración, de todas formas, incluso la realizada a los dioses más importantes, nunca tomo la forma de sumisión irreflexiva como la realizada por algunas sectas de la cristiandad. La creencia teutónica es que los humanos son descendientes de los dioses; somos literalmente "Hijos de Heimdall". [1] Así, los honramos como padres y cabezas de nuestras casas que nos han sacado adelante, quienes nos enseñan y quienes nos dan la sabiduría y fuerza para seguir los caminos de poder que ellos mismos caminan. Somos hermanos y hermanas de las criaturas de la tierra, con quienes nos encontramos y trabajamos en términos de igualdad. La adoración teutónica es para los orgullosos y fuertes, no para ovejas conducidas por un pastor, sino humanos que actúan por su propia voluntad, aunque capaces de escuchar consejos sabios y agradecidos por los dones que nos hacen más parecidos a los dioses. Solo un tonto despreciaría su ayuda al ser necesaria, pero para ganarla debes ser fuerte y merecerla, dependiendo en primer lugar de ti mismo.

El principal acto de adoración era el *blot* o bendición. Los más importantes y más ampliamente practicados entre los germanos, eran los cuatro blots estaciónales de Yule, Ostara, Solsticio de Verano (Midsummer) y Winternights. Con la excepción del Midsummer, que se celebraba en el Solsticio de Verano, las fechas de estos blots podían variar aproximadamente en un mes del punto marcado por el sol. El blot de Winternights se llamaba Winter-fyllith (Luna Llena de Invierno) entre los anglosajones. Esto podría mostrar que una manera de escoger el momento exacto de la celebración era la luna llena que seguía los equinoccios. La festividad de Yule empezaba en el solsticio de invierno y continuaba hasta el 1 o el 6 de Enero.

Winternights usualmente se llevaba a cabo en el mes que seguía el equinoccio de otoño. Este blot es llamado también Alfablot, Disablot y Freyblot. En el se veneran los seres ancestrales y los poderes vánicos. Era costumbre, aunque no siempre, que una mujer llevara a cabo el rito. Las runas más características de este festival son berkano, ingwaz y jera.

Todos los dioses y diosas pueden ser venerados en Yule, aunque se asocia en especial con Odín (uno de cuyos nombre era Jol), Freyr y tal vez Ullr. Se sacrificaba un verraco blanco al que se conducía alrededor de los bancos. La gente ponía sus manos sobre el animal antes de que lo mataran y prestaban sus juramentos para el año venidero. Las costumbres de Yule incluso fueron más allá del propio festival. Era, y es, tradicional decorar el salón o hogar con acebo, hiedra, pino y muérdago en esta época del año. El "Árbol de Navidad" es también una costumbre pagana:

Se depositaban regalos de comida y bebida para los alfar y criaturas del lugar a los pies de los árboles, en el bosque, y cuando se los disuadió de colgar animales y personas como sacrificios, la gente empezó primero horneando figuras de pan y después se pasó a la decoración en general. Quemar el leño de Yule es también algo tradicional, y el último debe ser guardado para encender el fuego del siguiente año. Las runas apropiadas son jera, eihwaz y sowilo.

Ostara se asocia con la diosa del mismo nombre, de quien, de todos modos, poco se conoce. Habitualmente cae en el mes que sigue al equinoccio de primavera, posiblemente la luna llena de ese mes. Se hacían procesiones en los campos para bendecirlos. Ofrecer huevos de colores era también una parte de este ritual y aun lo es. Se encendían fogatas y se dice que en las colinas y lugares salvajes en la mañana de Pascua se podían ver doncellas de blanco (tal vez Ljosalfar). Buenas runas son dagaz y berkano.

Tyr, y tal vez Forseti, habrían sido los venerados en especial en el Midsummer, dado que era alrededor de esta fecha cuando se celebraba el Thing, Encender el fuego-necesidad es tradicional; debe, si es posible, ser realizado con nueve clases diferentes de madera y hacer arder nueve clases de plantas sagradas. Las runas adecuadas son raidho, tiwaz y sowilo.

El acto central de la bendición era el sacrificio de uno o más animales. La sangre era derramada sobre el altar y rociada sobre los asistentes; la carne se cocinaba en un caldero y comida en la celebración. La evidencia muestra, de todas formas, que el sacrificio se realizaba en menor medida por si mismo que por bendecir la matanza, que era una necesidad práctica. El mes de la matanza se llamó Blotmonath (mes de bendición) en la Inglaterra pagana, y era muy probable que cada animal fuera bendecido antes de matarlo. Por este motivo, a menos que uno sea propietario de una granja con animales sacrificados con regularidad, no hay necesidad o incluso deseo de revivir esta costumbre (también es ilegal y da mala prensa). Derramando una ofrenda de hidromiel o ale sobre el altar o sobre la tierra es todo lo que se necesita. Alternativamente, se pueden hornear animales de pan (cargándolos fuertemente con energía vital) y matarlos y comerlos ritualmente, derramando hidromiel o ale del tazón de bendecir. La ofrenda de rebanadas con forma de animal fue una costumbre habitual en Germania durante varios siglos después de la cristianización, e incluso hoy día en Suecia el cerdo de Yule sobrevive en forma de un pastel con la forma de ese animal.

Es costumbre además beber varios *minnehorns* (cuernos de memoria) en estas celebraciones, de acuerdo con los dioses que van a ser ensalzados. Los brindis mejor documentados son los de Yule, donde el primer cuerno se bebía en honor de Odín para la victoria, el segundo en honor de Njord para buenos vientos y navegación y el tercero para Freyr a fin de tener paz y prosperidad. Se ha escrito que algunos también bebían por Odín con el objeto de obtener victoria en la batalla, pero aquellos que confiaban más en su propia fuerza invocaban a Thor. Si te sientes más inclinado hacia un Dios que a otro, debes por supuesto beber esa ronda. Del mismo modo, es adecuado beber el minne de héroes, antepasados muertos y amigos ausentes.

Se pueden ofrecer bendiciones en caso de gran necesidad. Pero debes recordar, de todos modos, que el ofrecer un regalo crea una obligación y si lo haces demasiado a menudo puede empezar a convertirse en algo molesto, tanto para los dioses como para los humanos.

Para practicar magia teutónica no es necesario practicar la misma religión, pero ayuda en el sentido que fortalece tu relación con los dioses, todos los cuales pueden ayudar en diferentes aspectos de la magia y te aporta una conciencia más grande de las fuerzas divinas

expresadas en las runas, al igual que crece la mentalidad teutónica para abarcar los tiempos actuales. Realizar las bendiciones es bueno también para fortalecer tu sensibilidad hacia los flujos estacionales de poder, del mismo modo que el ritual "Hail to Sunna" (*Salutación al sol*) fortalece tu habilidad para sentir y usar los puntos fuertes de poder a lo largo del día.

Se pueden encontrar guías y ejemplos de bendiciones estacionales en el libro de Edred Thorsson *Book of Troth*.

Cuando se realizan trabajos mágicos en los que se involucra a los dioses lo mejor es dedicar algún tiempo a aprender acerca de ellos antes de empezar a crear rituales que los implique. El libro *The Norse Myth* de Kevin Crossley-Holland es un buen punto de comienzo; las Edas son, por supuesto, inapreciables en este sentido. Se pueden realizar meditaciones acerca de cada uno de los dioses partiendo de las descripciones que se realizan aquí como guía. Para llevar a cabo meditaciones guiadas, una posibilidad es usar la meditación sugerida para la runa apropiada y en vez de seguirla, para la lectura en el punto donde se encuentra al dios o al la diosa y dejar que dicho ser te hable directamente, volviendo de nuevo a tu cuerpo y a la tierra después de un periodo de tiempo (no más allá de dos a cinco minutos para un principiante). Con este objetivo lo mejor que puedes hacer es grabarte a ti mismo leyéndolas.
La cinta de Stephen McNallen "Pathway to the Gods" (disponible en World-Tree Publications, P.O. Box 961, Payton, AZ 85547) es una fuente excelente de meditaciones guiadas verdaderamente bellas.

16: AESIR

Los Aesir son principalmente dioses de conciencia espiritual, intelecto y guerra. Los masculinos están caracterizados por lo general por el aire y/o el fuego; los femeninos (Asynjur), por la tierra y/o el agua, a menudo solapándose con las diosas Vánicas.

ODÍN

El más grande dios de las runas es, por supuesto, Odín. Una vez dicho esto debes tener en mente que la palabra "runa" no solo habla del alfabeto, sino que también significa "secreto". Odín es el señor de la sabiduría oculta y de las raíces de poder.

El nombre Odín significa "furia" o "inspiración". Deriva del indoeuropeo Wodanaz, "Señor de la furia/inspiración" [1] y está relacionado con el moderno *wuetend* alemán o el arcaico *wood* inglés, ambos conllevando un significado de "furioso", "loco" y "salvaje". Se ha sugerido que su nombre está vagamente emparentado con el Vata, Señor de los Vientos, del Rig Veda.

La primera forma de Odín fue probablemente la de un dios del viento, conocido por su furioso paso a través del cielo. Él es líder de los muertos, como se ve en algunas de las tradiciones teutonas que más han perdurado, la Cacería Salvaje. La Cacería Salvaje está documentada escrupulosamente en cada país en el que ha habido asentamientos germanos. Se ha sugerido que la canción "Ghost Riders in the Sky" (*Jinetes Fantasmas en el Cielo*) es una versión contemporánea de lo mismo. [2] Esta primera denominación de Odín como dios de la furia y la muerte es una de las claves a su ser: considerando que la furia es también inspiración y la muerte un camino hacia el conocimiento más grande, se puede contemplar el

patrón formándose tras el aparentemente caprichoso y siniestro ser del más grande de los dioses.

La posterior usurpación del papel de Tyr por parte de Odín como Señor de Todo nos encauza en una interesante anomalía de las creencias teutónicas: en ninguna otra de las religiones indoeuropeas hay un dios de la escritura (y/o conductor de los muertos) en lo más alto del panteón. Los invasores romanos de Germania identificaron a Odín con Mercurio, ambos son de psíquicamente brillantes; a ambos se les asocia con la inteligencia, movimiento rápido, mutabilidad y engaño; y ambos personifican aspectos del Tramposo arquetípico. Características que no están normalmente asociadas con la gobernación en la mente indoeuropea. Mientras que se ha apuntado que Odín es análogo a Varuna como el rey-mago del sistema indoeuropeo tripartito de Georges Dumezil, siendo Tyr el rey-juez. El problema con esto es que el culto a Odín como Padre de Todo es un desarrollo posterior, hallado y difundido en un tiempo en que se debía esperar que el sistema tripartito se descompusiera como consecuencia de las migraciones y el cambio de circunstancias, más que cambiar de vuelta al modelo exacto del Rig Veda. Es más, el sistema tripartito no tiene apoyo dentro de la historia religiosa o social germánica.

Parte del cambio de estatus de Odín se debe sin duda a su asociación con la guerra: de líder de los muertos se convirtió en el que los elegía y en Valfather (padre de los asesinados), de ahí finalmente pasó a ser el que decidía la victoria en combate. De todas formas, la fuente principal del culto a Odín es su propio poder: la elevación de Odín a Padre de Todo se corresponde con el surgimiento de la magia rúnica entre los humanos, tanto en tiempo como en espacio. Esto lo confirma la gran importancia dada a la sabiduría rúnica entre los pueblos teutones y el respeto que se tenía a los que las manejaban bien, en contraste con la visión menos complementaria de la magia seidh vánica, la magia de un culto que, aunque nunca fue desplazado por los Aesir y era más estimado por la gente que el culto de Odín, fue, de todas formas, eclipsada por Allfather, especialmente entre los escaldos, de quien Odín era el patrón.

Como señor de las runas y del conjuro, también devino señor de la poesía. La historia de su robo de Odhroerir, el hidromiel de la poesía, nos ofrece una gran percepción de este aspecto. Aquí es visto a Odín como un tramposo que cambia de aspecto, que traiciona, rescatador del hidromiel sagrado y donante del poder de la poesía a otros seres. Fusiona la inspiración divina que es la cumbre de la espiritualidad teutónica con el perjurio, el acto mas despreciable, debido a que ambos forman parte de su propósito; deviene serpiente y águila según la necesidad.

Así, por medio del misterio y la paradoja de la naturaleza de Odín, abarca todas las cosas en sí mismo. Construye los muros para proteger Midgardhr y Asgardhr, pero vagabundea fuera a voluntad. Es el señor de los juramentos y de la traición, de hacer y deshacer. Como dios de guerra hace a sus héroes invencibles hasta que los toma para si, haciéndolos sucumbir en la batalla. Se dice, de manera correcta, que lo emocionan los conflictos: solo a través de la lucha puede alguien ser probado y crecer, y solo por el choque de opuestos se puede lograr la síntesis. Cada paso del camino odínico es una batalla de algún tipo, ya sea interna o externa. No es un jefe confortable y raramente era amado por el pueblo en general. La adoración a Odín era más bien cosa de príncipes (que habían sido escogidos a menudo por el dios), bersekers, maestros rúnicos y escaldos, esto es, de los iniciados a los que Odín había tocado en el momento del nacimiento o antes. Era más adorado por la aristocracia Sajona, Danesa y Noruega. Se sabe que los colonos noruegos de Islandia, siendo en su

mayoría campesinos que no querían tener nada que ver con la aristocracia o con batallas, no construyeron templos ni estatuas a Odín, aunque su presencia fue aun prominente en familias como la de Egil Skallagrimson.

Odín sigue una búsqueda incesante de la sabiduría. Es el señor tanto del galdr como de magia seidh, la que aprendió de Freyja. Una gran parte de su conocimientos viene de los muertos y de su reino. Se habla de él como el que llama a menudo a los muertos para aprender de ellos; en el Harbardzljodh, dice que la fuente de su conocimiento es el sepulcro [3].

En el continente, Odín fue venerado también como dios de la fertilidad y de la cosecha. La última gavilla del campo se dejaba para su caballo, y algunos rituales de cosecha se realizaban en su honor [4]. Verdaderamente, un dios de todas las cosas!

Una gran parte del misterio odínico se esconde en muchas hipóstasis (aspectos de un dios que están suficientemente bien definidos como para actuar por sí mismos). Las más obvias de estas son los "hermanos de Odín: Vili (voluntad) y Ve (santidad) con los que mata a Ymir y forma el mundo; y Hoenir y Lodurr, con los que crea a la raza humana a partir de árboles. En Odín/Hoenir/Lodurr vemos los tres elementos activos de aire, agua y fuego que son los que forman también el Bifrost: Odín aporta *octid* el aliento de vida; Hoenir, el odhr, que usualmente se representa en forma de bebida; y Lodurr la chispa de vida y de la fuerza de hamingja, que se expresa en forma de color y de crecimiento del pelo. Lodurr, fuego, es aun dividido en Loki y Heimdall, fuego incontrolado y fuego sagrado (se hablará acerca de ellos individualmente). Hoenir aparece más tarde, emparejado con Mimir en unas circunstancias que los identificarán como contrapartidas antropomórficas de Huginn y Muninn, pensamiento y memoria. Se habla de él por última vez después de Ragnarok, cuando "sujeta la "ramas de sangre" [5] como Odín retornado hecho un todo.

Los animales asociados con Odín son el lobo, el cuervo, el caballo, el águila y los dragones-bestias de la batalla, la muerte y muerte espiritual.

Los nombres por los que se puede invocar a Odín en los hechizos, según el propósito incluyen Grimnir (el encapuchado), Gangleri (Viajero), Vegtamr (Domador de caminos), Hejan (dios de la Guerra); Hjalmberi (portador de Yelmo), Thekk (Bienvenido), Har (Un-Ojo; el Altísimo – homónimos), Sath (Veraz), Svipal (cambiable), Sanngetal (Buscador de la Verdad), Bolverk (Tramador de Mal), Fjolnir (Ocultador), Hroptr (Escondido), Sigfadhir (Padre de la victoria), Valfadhir (padre de los Asesinados o Escogidos), Allfadhir (Padre de Todo), Galdrfadhir (Padre de Canciones Mágicas), Jalk (Caballo castrado), Gondlir (Portador de la vara), Svithur / Svitlrrir (el Sabio), Harbardhr (Barbagris), Vafuth (Viajero), Offlir (Enredador) y Svafnir (Adormecedor), Drauga Drottin (Señor de Fantasmas), Hangatyr (dios de los Colgados), Karl af berge (el Hombre de la montaña), Hnikar (Propulsor), Marido de Frigg y otros.

A Odín se le ve por lo general como un hombre alto de barba gris vestido con una capa azul oscuro, con uno de los ojos cubierto con un sombrero de ala ancha o con la capucha de la capa. Es el señor de todo disfraz, de todos modos, y aparece tanto en forma animal como humana, incluso disfrazándose en forma de mujer, de ser necesario. Cabalga el caballo de ocho patas Sleipnir; su arma es la lanza Gungnir. Es seguido por los cuervos Huginn y Muninn, -quienes vuelan diariamente para recolectar sabiduría y contarle lo que ha pasado en los Nueve Mundos – y por los lobos Freki y Geri.

LOKI

Loki nunca fue adorado; no se le ofrecieron bendiciones y su minne no se bebió. Como el aspecto más destructivo y antisocial de Odín, era visto con poco aprecio. En los mitos a veces fue de gran ayuda y a veces al contrario. Es posible que la influencia del cristianismo lo haya diabolizado de algún modo, creando al ser totalmente funesto de las últimas partes del ciclo nórdico. En el mejor de los casos, Loki muestra los aspectos más falibles y humorosos del Tramposo; en el peor, es traición y caos en estado puro. Presenta los aspectos de Odín que eran vistos como más inadecuados para el Padre de Todo: su ambigüedad sexual y la exteriorización de los "Hijos de Loki", el lobo Fenris y la Serpiente de Midgardhr, ambos reconocidas antítesis de los poderes benéficos de los dioses y ambos siendo bestias asociadas con el culto a Odín y ambos necesarios para la transformación que ha de suceder en Ragnarok. Loki es un espíritu de fuego. Nadie lo cuenta entre los dioses, pero es hermano de sangre de Odín, una parte de Odín, como lo son todos los seres identificados como sus "hermanos", quien hace su voluntad de modos que puede o bien ser claro de ver o escondido tras un velo de drama poético.

HEIMDALLR

El origen de Heimdall esta cubierto de mucha vaguedad, debido a la pérdida del poema donde se supone que se cuentan su historia y leyenda, el Heimdalisgaldr. Está escrito que es hijo de nueve madres, quienes también son hermanas; estas han sido referidas como nueve olas y/o gigantas. Se le denomina como el más brillante y altivo de los dioses, y el dios blanco. Aunque en apariencia es uno de los Aesir, comparte la sabiduría vánica de la predicción. Lo han matado al menos una vez, con la cabeza de un hombre. Se ha sugerido que el tema de las "nueve madres" podría mostrar que fue muerto y vuelto a nacer nueve veces. Es el guardián del Bifrost a él pertenece el cuerno Gjallahorn con el que avisará el principio del Ragnarok. Puede oír todo lo que ocurre en los Nueve Mundos. Aquello que oye, al igual que el ojo de Odín, se guarda en el pozo de Mimir. Se puede conjeturar fácilmente que ambas referencias indican idéntica conciencia de "lo-que-es" al igual que de "lo que está siendo".

Branston sugiere una similitud entre Heimdallr y Agni del Rig Veda: ambos son hijos de las aguas, ambos son descritos como blancos con dientes de oro, ambos son hijos de múltiples madres, guardianes y padres de las clases sociales de la humanidad. La asociación con Agni, quien se identifica claramente con el fuego sagrado, y su rol como guardián del furioso puente Bifrost, al igual que su lucha inacabable con Loki (el espíritu del fuego sin control) parecerían mostrar a Heimdallr como la personificación de la llama sagrada. [6] También se le llama Vindler (Girador o Perforador), lo que lo asociaría con el fuego-necesidad. Alternativamente, la triada Odín/Heimdallr/Loki puede ser vista como un reflejo exacto de la triada Odín (aire) / Hoenir (agua) / Lodurr (fuego), con Heimdall claramente acuático y virtualmente Vánico en naturaleza.

El animal que se le asocia es el carnero; el también se convirtió una vez en foca para luchar con Loki.

Como aspecto de Odín, personifica la omnipresente y ascendente conciencia odínica.

TYR

Como se ha mencionado en la descripción de la runa tiwaz, Tyr (también llamado Tiwaz, Zio), semejante a Zeus, fue el dios padre germánico original, aunque sólo han sobrevivido una pocas historias acerca de el, la más notable de ellas la de sujetar al lobo Fenris. Tyr es el jefe del Thing. Imparte justicia, honor, coraje y sabiduría en la batalla. Se le asocia con la espada al igual que con la lanza. La danza de la espada fue parte de su adoración por parte de los suevos, y varios expertos lo han identificado con el dios-espada Saxnot. Aunque bastante apartado o desplazado en los mitos, queda como una de las grandes figuras en la vida religiosa de la gente, en especial en el continente.

ULLR

Este dios, cuyo nombre significa "gloria", no se conocía en el continente; parece ser un dios escandinavo del cielo, posiblemente finlandés, cuyo lugar fue ocupado por Odín. Particularmente destacado, incluso por Odín, como uno de los dioses principales dioses. Se ha sugerido que es el "dios todopoderoso" por quien, junto con Freyr y Njord, se realizaban promesas y juramentos; en otros lugares también se le asocia con el anillo de juramentos. Su adoración estaba muy extendida en Escandinavia, aunque se le menciona raramente en los mitos.

Saxo menciona que tomó el lugar y nombre de Odín durante un tiempo; y hay referencias a la adoración alterna de Ullr en invierno y Freyr en verano, lo que mostraría que la adoración a este dios estaría limitada a los meses invernales, momento en el que se igualaría o desbancaría a la de los otros. El nombre "Ullr" se puede conectar etimológicamente con Yule; también se ha propuesto como una referencia a las luces de la aurora boreal en el cielo invernal.

Ull es el hijo de Sif y un padre desconocido, supuestamente según Ingvisson y otros un gigante de la escarcha. Es hijastro de Thor. También se le asocia con Skadhi, de quien se considera la contrapartida masculina. De él se dice que es de aspecto agradable y un gran guerrero. Es el dios del esquí, del escudo y de la arquería. Se le invoca en los duelos y tiene conocimiento de la runas. El árbol sagrado para Ullr es el tejo. Su inclusión como uno de los Aesir es meramente una conjetura, habiendo el mismo número de razones para incluirlo entre los Vanes.

THOR

Thor fue, junto a Freyr, uno de los más adorados de los dioses teutones. En el gran templo de Uppsala, su estatua estaba situada en el lugar más alto entre las de Odín y Freyr. Se le veía como un guardián y proveedor confiable, un dios que conservaba la confianza de los que le adoraban, en contraste con Odín.

En los mitos, se le reflejaba como un incansable bebedor, comedor y luchador (aunque no demasiado brillante en esto último). El cantar Édico Harbardzljodh ofrece un interesante retrato de las diferencias entre Thor y Odín. Los dos dioses se encuentran. Odín está disfrazado de barquero, y ambos se enzarzan en una pugna de alardes. La lista de triunfos de Thor trata acerca de sus matanzas de gigantes y bersekers; la de Odín con la seducción, traición y provocación de guerra. Odín después insulta a Thor, quien sólo puede responder amenazando con la fuerza y se niega a ayudarlo a atravesar el río, obligándolo a realizar una

larga vuelta. Es interesante notar que Thor, quien lucha contra los gigantes, es en gran medida como ellos en fuerza, tamaño, apetito y aparente simpleza de carácter. Esto es el motivo de que él sea tan eficaz como guardián, siendo capaz de jugar a su mismo juego, como efectivamente era. Thor es el enemigo de la serpiente de Midgardhr; en el capítulo 20 se trata más ampliamente de este aspecto de su ser.

Thor es el guardián de Midgardhr; es también el protector y el que santifica todo lo divino. Se hace oscilar el martillo sobre algo para bendecirlo. Se pone en el regazo de la recién casada como símbolo de fertilidad y consagración; también se usa para bendecir la pira funeraria. Ya se ha hablado acerca del martillo como símbolo. Un destello de rayo al establecer un compromiso se consideraba de muy buen augurio. En este aspecto de su ser, se invoca a Thor a veces en las inscripciones rúnicas para que bendiga las runas o aquello sobre lo que se graban. También se le llama Veun-Hallower o Protector Divino y Vingthorr, "Thor el Santificador".

Al igual que Odín, Thor parece haber usurpado algunos aspectos del Padre Celestial. Se le compara a menudo con Júpiter, como el benevolente dios del cielo que puede provocar igualmente rayos y truenos y que es el más grande de los dioses. Se invocaba la ayuda de Thor para proteger a los barcos frente a las tormentas. También es el dios de los pilares que soportan una casa o templo. A veces se gravaba su imagen en ellos, y algunos de los primeros colonos islandeses invocaban su ayuda para encontrar su asentamiento, lanzando los pilares por la borda y construyendo donde el dios las había depositado.

Como regente del trueno, el rayo y la lluvia. Thor es también un dios de la fertilidad. El martillo es, por supuesto, un símbolo fálico, y el éxito de la cosecha depende tanto del cielo como de la tierra. De este modo, se le invocaba para obtener prosperidad y una buena cosecha.

Personifica los poderes del orden, protección y santidad. El, más que Odín, fue el defensor del paganismo nórdico contra la cristianización; la batalla de fes fue la lucha entre el Thor Rojo y el Cristo Blanco. Los más amados de los héroes teutones, eran gente tal como Beowulf quien, como Thor, solo lucho contra el caos maligno personificado por los moradores externos. Si uno fuera incapaz de refrenar la necesidad de invocar a Loki, o si la presencia de esta criatura parece hacerse presente en la vida de uno, debe recurrirse de inmediato a Thor "cuya fuerza mantiene a Loki a raya" (Ingvar Solve Ingvisson, conversación).

A Thor se le muestra siempre grande, fornido y con barba pelirroja; sus ojos relampaguean llamas. Camina o va sobre un carro conducido por dos cabras: Tanngnjost (Rechinadientes) y Tanngrisnir (Apretadientes). Es interesante conocer que en algunas partes de Alemania también se representa a Santa Claus conduciendo un carro tirado por las cabras Donner y Blitzen (Trueno y relámpago). Thor puede matar y comer a sus cabras, y cuando bendice sus huesos y sus pellejos con su martillo Mjollnir, estas vuelven de nuevo a la vida. Este martillo, que siempre vuelve a su mano después de haber sido lanzado, es el rayo que maneja. Su nombre, Thor, Tunar (AS) o Donar (alemán), significa "Atronador". Viste un cinturón de fuerza y guantes de hierro, ya que el mango de Mjollnir es algo corto. Es hijo de Jordr (tierra) y padre de una hija llamada Thrudhr (poder) y dos hijos llamados Magni (el fuerte) y Modhi (el Valeroso).

El animal sagrado de Thor es la cabra.

BALDER

Balder, cuyo nombre significa “príncipe” o “señor” es el dios de la alegría y la luz. La narración de su muerte está bien documentada en un buen número de fuentes, y aparecen señales de su devoción en algunos topónimos escandinavos, aunque no hay menciones confiables del culto a Balder. Su mujer se llamaba Nanna; él es el padre de Forseti, dios de la rectitud moral. Es deseado por Skadhi y bienvenido gratamente por Hel.

FORSETI

Es el dios de la justicia de quien se dice que reconcilia las disputas legales entre los hombres. Fue adorado principalmente por los Frisios. El mayor asentamiento de su culto fue el templo en la isla de Helgoland, cerca de un manantial sagrado que el dios hizo brotar cuando les dio su código de leyes. Presta oídos a los juramentos y guarda la paz entre los hombres, siendo su justicia correcta y razonable para todos.

BRAGI

Fue el dios de los poetas y el escaldo del Valhalla, dando bienvenida a los muertos honorados a su llegada allí. Es el esposo de Idunna, y se dice que lleva runas grabadas en su lengua. De acuerdo con el mito, Odín se lo entregó a Bragi en Gunnlodh cuando robo el hidromiel de la poesía. La copa de minne es llamada también bragar-full cuando es bebida en honor de los héroes muertos o para sellar un juramente. La etimología popular lo conecta con Bragi, pero en realidad deriva de *bagr*, significando el “principal” o “el mejor” [7]. Bragi es invocado para obtener habilidad poética y elocuencia; se le asocia tradicionalmente el arpa. Se le muestra como un viejo de larga barba, a pesar de que su esposa guarda las manzanas de la juventud.

VIDAR Y VALI

Estos dos dioses son hijos de Odín, ambos alumbrados con el propósito de venganza. Vali fue engendrado en la doncella o diosa Rind con trampa con el propósito de vengar la muerte de Baldr por parte del ciego Hodr. Vidar es el hijo de la giganta Grid, y desgarrará las fauces del Lobo Fenris después de que este haya engullido a Odín. Se le llama “el dios silencioso” y se le asocia con las profundidades del bosque. Estos dos dioses juntos “guardarán los templos de los dioses” [8] después de Ragnarok.

FRIGG

Frigg, cuyo nombre significa “amada” o “esposa”, es la más conocida de las Asynjur. Bastantes de las otras diosas mencionadas son claramente hipóstasis de ella, o bien nombres por los que fue conocida localmente. Es la esposa de Odín y comparte su alto puesto con él. Aunque guarda su sabiduría en silencio, conoce todo lo que es y lo que será. En este aspecto de su ser, se le llama Saga, “ella, la que ve y sabe todas las cosas” [9]. Como Freyja, tiene una capa de plumas de halcón; es la señora de los aspectos más elevados de la magia seidh. Odín acude a ella en busca de consejo, aunque no siempre los sigue. A veces decepciona a Odín en proteger a sus favoritos o cuando los mortales escogidos son disputados por ambos.

Por encima de todo, Frigg es la diosa de la boda y el nacimiento. Entre sus doncellas (¿hipóstasis?) está Lofn, que une a aquellos que tienen dificultad en estar casados; Vjofn, quien inclina a la gente al amor y conserva la paz entre el marido y mujer; Hlin (protector), quien protege a los favoritos de Frigg; Gna, quien cabalga el caballo Hofvarpnir (Sacudecascos) para atender los trabajos de Frigg; Var, quien escucha todos los votos realizados entre hombres y mujeres y castiga a aquellos que los rompen; Eir, diosa de la curación; Snotra, diosa de la prudencia; y Sin, diosa de la negación, que aparta a aquellos que no entran y ayudan en los juicios. Fulla, una doncella con el pelo suelto y una cinta de pelo de oro de quien se dice que es la mensajera de Frigg, su hermana y dadora de sus dones, es también con gran probabilidad una hipóstasis de Frigg. Es adecuado invocarla por el aspecto más apropiado para aquello que se realiza. Frigg se asocia con, aunque no es idéntica a ellas, varias diosas del tejer tales como Holda y Bertha en el Continente.

Frigg es una diosa de tierra, aunque tiene también un aspecto acuático, como se observa por su morada en Fensalir (Salones Oceánicos). Al igual que Saga, se habla de su morada de este modo: “Frías olas rompen contra el cuarto / llamado Sokkvabekk / Odín y Saga allí beben encantados / todos sus días en vasijas doradas”. [10] Incluso aunque es una diosa de los Aesir su carácter está muy relacionado con los Vanir, quienes son también dioses de tierra, agua y sabiduría oculta.

Los símbolos de Frigg son el huso y la rueca; ella es la señora de todas las labores del hogar

IDUNA

Guardiana de las manzanas de la juventud, que renuevan la fuerza y la vida de los dioses. Ella y sus manzanas son robadas por Thjazi, el padre de Skadhi, pero Loki se las arregla para robárselas de vuelta y contribuye a la muerte del etin. Debe compararse este relato a los muchos en los que los gigantes tratan de reclamar a Freyja como esposa. Ambas diosas personifican la fuerza vital de la que dependen los Aesir.

17: LOS VANIR

Los Vanir son dioses de la tierra y el agua cuyo poder es invocado para tener paz y prosperidad. Se dice que son sabios y tienen el poder de la predicción. La practica de magia seidh se asocia con ellos. Se cree que la guerra entre los Aesir y los Vanir es una representación mitológica de una guerra de cultos que termino con la fusión de ambos. La adoración vánica más importante fue en Suecia y se decía que sus reyes eran descendientes de Yngvi o Freyr. Como dioses de la fertilidad, también lo eran de la muerte y se les asociaban los entierros en túmulos, siendo la cremación más característica del culto Aesir. Se solapan en diferentes formas con los disir y diferentes razas de alfar.

NJORD/NERTHUS

El nombre “Njord” es una forma del nombre “Nerthus”, aunque uno es masculino y el otro femenino; ambos derivan del proto-germánico Nerthuz, el cual podría referirse a cualquier género. La palabra raíz *ner* de la cual el anglosajón *north (norte)* también se deriva significa “debajo”, aportando el carácter oculto de los poderes vánicos.

La procesión de la diosa Nerthus, descrita por Tácito, se ha analizado en los capítulos de berkano e ingwaz, siendo los elementos clave la procesión de la diosa en el carro acompañada por el sacerdote humano, la isla sagrada, y la conclusión de la ceremonia con el sacrificio humano, siendo las victimas hundidas en el lago. Tácito llama a Nerthus "Madre Tierra" [2]; Njord, por otro lado es claramente un dios de ola y viento. La descripción de la isla sagrada de Nerthus y el ahogamiento de las víctimas debe indicar la unión original de la tierra y el agua en esta figura, que fue más tarde dividida. Se menciona en las Edas que Njord tuvo a Freyr y Freyja de una hermana sin nombre; se debe suponer que en un tiempo o en diferentes lugares Njord y Nerthus deben haber sido vistos, al igual que Freyr y Freyja, como gemelos. El culto de los pantanos de los primeros germanos está probablemente relacionado también con este culto. Se han hallado en los pantanos grandes piezas labradas para hacerlas parecer mínimamente masculinas o femeninas, al igual que cuerpos de hombres sacrificados por estrangulamiento o cortándoles la garganta. En la Saga de los Ynglingos, Snorri Sturlsson menciona un collar de oro que era el regalo nupcial de Audhi el Rico (posiblemente el primitivo Audh, hijo de Night –noche-) con el que más tarde una reina Ynglinga, Skalf, estrangulo a su marido. Es posible que esta historia esté basada en el sacrificio de Nerthus, siendo uno de una larga línea de misteriosas muertes de reyes Ynglingos, que se han asociado con el sacrificio real [3]. Ciertamente el collar es uno de los más antiguos símbolos de esta diosa de la tierra.

Se puede considerar a Nerthus como una personificación de la tierra, y a Njord como la fuerza fértil del océano y sus aspectos benéficos. Como todos los Vanir, él es un dios de riqueza, lo cual en este caso son los tesoros ocultos bajo la superficie del agua y la abundancia en comida latente. Se le invoca para tener buen tiempo, vientos favorables, buena pesca y para obtener las riquezas del mar. También se asocia a Njord con el pasaje entre la vida y la muerte y con la runa laguz en sus aspectos fértiles y misteriosos. Sus emblemas son el barco, que en algunos lugares se emplazaba sobre la tierra en lugar del carruaje o el arado, y el pie desnudo como símbolo de fertilidad. Se ofrecen juramentos a menudo "por Frey y Njord".

FREYR

El nombre de este dios es hoy en día un título, significando "Señor"; aparentemente es idéntico al primitivo Yngvi o Yng, consorte de la diosa Nerthus. Varios reyes que se cree que son representaciones de este dios son denominados Frodhi (Fructífero). Turville Petre sugiere que su nombre y título completos podrían expresarse como Yngvi-Freyr-inn-Frodhi, "Señor Yngvi el Fructífero" [4] Junto con Odín y Thor, fue uno de los dioses mas venerados.

Al igual que Nerthus, Freyr hace procesiones en un carro acompañado de un acólito del sexo opuesto. Al igual que Njord, se le asocia con el barco, siendo el poseedor de un bajel mágico llamado Skidbladhnir, que puede navegar tanto por el mar como por la tierra, los reinos de los Vanir. Tal concepto del reinado divino estaba completamente asociado con el culto a Freyr, el proto-rey cuya regla fue de paz y plenitud y que continuaba otorgando fertilidad a la tierra incluso después de enterrado en el túmulo, en el que recibía sacrificios. Esto puede ir ligado a la veneración de los Dokkalfar o elfos del túmulo (de quienes se habla más adelante). Se decía de Freyr que también estaba ligado a Alfheim y de este modo regia sobre los Ljosalfar; al igual que ellos se le asocia con el aire fértil y la luz del sol. De acuerdo con Saxo, hubo un número de reyes denominados Frodhi, lo que muestra que esto era un título que indicaba la personificación del dios en cada rey terrenal [5].

Se invoca a Freyr para obtener frutos y prosperidad, pero también se le asocia con la fortaleza en la batalla. El kenning "deporte de Freyr" significa batalla. Poseía una espada mágica que regaló para obtener el amor de la doncella Gerdhr (una castración simbólica; ver la runa ingwaz). Se le denomina "protector de los dioses" y "regente de las huestes de los dioses". Uno de sus animales divinos, el jabalí, se usaba con frecuencia en yelmos para dar fortaleza y proteger al poseedor.

También se le llama "Dios del Mundo". Es conducido mágicamente cuando se desea poder terrenal, especialmente en materias concernientes con la paz, felicidad y riqueza, o coraje y protección en la batalla. Se le venera en especial en Yule y/o Winternights. La adoración de Freyr se realiza preferentemente en familia y no es extraño para los descendientes de suecos sentir un apego especial por este dios.

Se ha escrito que Freyr tiene un mensajero llamado Skirnir (el Brillante), del que se cree que es otra forma del mismo dios. También tiene otros dos servidores, Bviggir ("cebada") y su esposa Beyla ("abeja") [6] siendo ambos personificaciones de la nutrición y la bebida.

Las estatuas representando a Freyr son habitualmente fálicas, y aquellos que lo adoran suelen portar pequeñas imágenes de él.

Los animales sagrados para Él son el jabalí, el caballo, el toro o buey y el ciervo. Su propio caballo es llamado Blodhughofi (1) (Cascosangriento) y también cabalga sobre el jabalí Gullinbursti (Cerdas de Oro), del que se dice que es capaz de correr por el aire y sobre el mar más rápido que un caballo [7]. Maneja un cuerno de ciervo en lugar de espada y se dice que mato al gigante Beli con esta arma. Los cuernos de venado colocados en las esquinas del salón Heorot [8] eran probablemente un signo de dedicación a Freyr, por lo que Scyld Scefing, padre del linaje de Hrotgar, ha sido identificado con varias figuras Vánicas.

FREYJA

La diosa Freyja fue probablemente la más venerada de las diosas nórdicas. Si tuvo un verdadero nombre conocido diferente a su título de "Dama", con toda probabilidad se le identificaba con Nerthus.

Al igual que Odín es el más mágico de los dioses, ella es la más mágica de las diosas. Es una viajera en busca de su esposo, Odhr, quien es, por supuesto, Odín mismo como señor de la inspiración mística [9]. Al igual que Odín busca la sabiduría oculta en el reino vánico de los muertos, así Freyja busca el poder activo y sabiduría de los Aesir –siendo encontrada la fusión definitiva de estos poderes en la fórmula de Odhroerir. Es la señora de la magia Seidh, la cual enseñó a Odín, de quien, en compensación, con gran probabilidad, recibió su conocimiento de la magia rúnica. Tiene las plumas de un halcón, al que puede hacer volar a través de los mundos; en un momento dado se las prestó a Loki.

Tiene varios nombres: Guilveig, Heidh la bruja, Heithrun (cabra), Vanadis (diosa de los Vanir), Horn (lino), Mardoll (¿luz-del-mar?), Gefn (dadora) y Syr (Cerda) [10], entre otros. La mayoría de estos nombres son seguramente formas por las que se le conocía en diferentes lugares. Al parecer tomó diferentes nombres en su búsqueda del Odhr. La diosa Gefjun puede ser una de sus hipóstasis. Aunque en la Edda en prosa se dice que Gefjun es virgen, Loki la acusa de venderse por un collar [11] y Odín habla de su videncia [12]. Existe también una narración en la que esta diosa tiene cuatro hijos bueyes de un gigante con el propósito de arar un pedazo de Suecia para crear la isla Zelanda [13].

Freyja es una diosa de la fertilidad y del placer sexual por encima de todo lo demás. Se dice que ha dormido con todos los Aesir y todos los elfos y que incluso se ha acostado con su hermano Frey, una unión incestuosa como la de Nerthus y Njord, que es además la fórmula para dar a luz a un héroe (ej. Sinfjotli, Hrolf, Kraki).(La historia ofreciendo su cuerpo a los cuatro enanos por el collar Brisingamen ya se ha comentado en el capítulo de kenaz). También tiene amantes mortales, y podría ser que el rol de consorte fuera desempeñado por sus sacerdotes, al igual que la sacerdotisa de Freyr era descrita como su esposa. Como Idun, es objeto de deseo por parte de gigantes. No solo por su belleza sino también por el echo de que es la personificación de la fuerza de vida elemental, la cual es necesaria para los dioses.

Del mismo modo que Freyr, Freyja es tan poderosa en la batalla como en el amor. Su salón se llama Folkvangar y reclama a una mitad de los muertos en batalla, siendo Odín quien toma la otra mitad. (También recibe las almas de las mujeres solteras). Recorre el campo de batalla en un carro tirado por dos gatos; también sobre un jabalí llamado Hildisvini (Cerdo de Batalla). Freyja es invocada hoy en día en especial por las mujeres que desean recuperar la fuerza que la cultura cristiana les ha denegado durante tanto tiempo. En la poderosa figura de esta diosa puedes hallar la prueba de que el camino teutón no es ni patriarcal ni opresivo para las mujeres, en vez de eso reconoce el poder femenino como fuente de vida y fuerza en la batalla.

Los animales sagrados para Freyja son la puerca, el gato, el halcón, la golondrina y el cuco.

En magia es invocada a menudo en materias que tienen que ver con el amor, la prosperidad y los misterios femeninos, especialmente magia seidh. Diferentes aspectos de su poder son tratados más ampliamente en los capítulos dedicados a las runas fehu, kenaz y berkano.

SKADHI

Aunque Skadhi no es por si misma una de las Vanir, está clasificada entre ellos por su matrimonio con Njord. Es la hija del jotun Thjazi. Se considera que, junto con Ullr, es uno de los dioses escandinavos originales, de origen finlandés posiblemente, y Branston incluso afirma que es la fundadora del epónimo de Escandinavia: Skadinauja. Su nombre significa “Sombra” o “Herir”; ella es la diosa del esquí y una gran cazadora con el arco. Rige las regiones de alta montaña y los caminos más lejanos.

Skadhi llegó armada a los Aesir buscando *weregild* por su padre, Thjazi, al que ellos habían matado. Estableció dos condiciones: La primera que los dioses debían hacerla reír, la segundo que ella debía escoger a uno de ellos de esposo. Para cumplir con la primera condición, Loki ato uno de los extremos de una cuerda a sus testículos y la otra a una cabra y la bufonada grotesca realizada por ambos hasta que se rompió la cuerda y Loki cayo derrumbado en su regazo la hizo finalmente reír. Aquí se puede observar la fórmula de ingwaz de nuevo: la castración simulada y el sometimiento del ardor masculino para fertilizar el hielo femenino. El esposo que Skadhi deseaba era Balder –una figura solar- pero tuvo que escoger marido solamente observando sus pies y ocurrió que el par de pies más bellos pertenecía a Njord. Esto es, obviamente, parte de un antiguo ritual de fertilidad simbolizado por los pies desnudos. Se casaron y vivieron confortablemente por un tiempo hasta que Skadhi no pudo soportar más vivir al lado del mar y Njord a los lobos aullantes y el viento en su hogar de la montaña, Thrymheim y los dos finalmente se separaron.

En la narración de Njord y Skadhi puedes ver la relación entre isa y laguz, hielo y agua. Las dos están íntimamente conectadas (los ríos de Hvergelmir manan de Niflheim, el reino del hielo primario) pero no son compatibles: la naturaleza de las aguas vitales es fermentar y hacer surgir vida; aunque el hielo concentra todo lo que está en el agua su naturaleza es la inmovilidad. Están desposados, pero deben permanecer separados. Es el fogoso Loki el que debe hacer que Skadhi llegue a aceptar a Njord, e incluso el reclama posteriormente haber dormido con ella [16]. su deseo es por el brillante Balder. Se afirma incluso que ella tiene hijos con Odín [17] y es bastante congruente que la diosa del invierno se aparee con el dios que es conocido por los furiosos vientos invernales..

Cuando Loki es sujetado por las entrañas de su hijo (como insinúa Skadhi), es ella la que sujeta una serpiente que gotea veneno sobre su cara para atormentarlo, tal vez en venganza por el papel que tuvo en la muerte de su padre. No es solo una cazadora, sino también una justa, y rigurosa, vengadora. Tal vez sorprendentemente, ella fue venerada en ciertos lugares del este de Suecia [18]; ella comenta acerca de sus "ve" (recintos sagrados) y campos [19].

Skadhi puede ser invocada, junto a Ullr, para santificar una cacería, y, en casos extremos para llevar a cabo una venganza a la que se tiene derecho. Ingvar Solve Ingvisson afirma que, en ocasiones, cuando un criminal es ejecutado justamente, debe ofrecerse una bendición a Skadhi (o a Vali) con el objeto de santificar el terrible acto [20]. A pesar de su oscuro carácter, es justa y una aliada en la que confiar.

Junto a los Aesir y Vanir, había otros pocos dioses reconocidos por los pueblos teutones, a quienes se debía rezar y ofrecer sacrificios aunque no eran, por lo general objeto de culto.

AEGIR; RAN

Aegir (el Aterrador), también llamado Hler (el Protector) y Gymir (Ocultación) es un dios del mar. Es probablemente más antiguo que Njord y se le describe varias veces como un gigante. Es uno de los tres hijos del gigante Fornjot, siendo los otros dos Kari (viento) y Loge (fuego), que personifican la triada Odín/Hoenir/Lodurr (aire/agua/fuego) a nivel de fuerzas elementales. Njord rige la abundancia del mar; Aegir personifica el mismo mar. Es menos pródigo que Njord, aunque no tan cruel y avaricioso como su esposa Ran (ladrona).

Aegir y Ran toman aquellos que mueren en naufragios y fue una costumbre en los marineros esconder en su cuerpo algo de oro durante las tormentas de modo que Ran los acogiera si se ahogaban. El salón de Aegir está iluminado con oro brillante, y, de este modo, al oro se le llama Fuego de Aegir. Es el preparador de cerveza ale para los Aesir y se le asocia con la runa laguz. Los hijos de Aegir y Ran son las nueve olas, que también son madres de Heimdallr.

Ran lleva una red con la que recoge a los muertos. Aegir está asociado con el gran calderón en el que prepara cerveza, que podría estar relacionado con el caldero de la abundancia en la leyenda Irlandesa.

SOL; MANI

Sol (sunna en anglosajón) y Mani son las personificaciones del Sol y de la Luna. Debe recordarse que en todos los lenguajes y culturas germánicos, Sol es femenino, mientras que Luna es masculino. Aunque no es infrecuente que algunos neopaganos identifiquen a una u otra diosa teutónica con la diosa lunar (Paul Schroeder), es completamente incorrecto. *No* hay diosas lunares en el panteón teutónico; el concepto es lingüística y culturalmente imposible.

A Sol se le llama "la diosa brillante" de cuyos fuegos la tierra está protegida por el escudo Svalin "Refrescante". Es conducida en un carro por dos caballos, Arvakr (Pronto Despierto) y Alsvith (Muy Veloz) y perseguida por el lobo Skoll.

Se dice que Mani mide el tiempo en que crece y mengua la luna. En el pensamiento teutón, la luna no se asocia con la emoción y el subconsciente sino con medición, regulación y razón. Es atendida por dos niños aguadores, Hjuki y Bil, que se cree son el Jack y el Jill de la canción popular. Mani es perseguido por el lobo Hati Hrodhvitnisson (hijo de Fenris), también llamado Managarm, "perro de la luna" [22]

18: CRIATURAS DE AYUDA

DISIR

El término *disir* significa "diosas"; se aplica a diosas de carácter vánico, para distinguirlas de las Asynjur, que son las diosas Aesir (aunque Freyja se la clasifica a veces entre estos). Estas diosas, por lo general, están ligadas a una familia. Rigen la fertilidad de la tierra y la prosperidad y éxito de los hogares individuales. A menudo parecen ser antecesores femeninos especialmente poderosos que, en vez de ir a sus lugares correspondientes, han escogido permanecer entre los seres de la tierra y continuar o, haciendo el bien entre sus descendientes, o convocarlos a la muerte cuando es el momento. Son, como eran, doncellas de Nerthus, que contiene los poderes de la fertilidad, prosperidad y muerte.

Los disir no son solo espíritus ancestrales fusionados con las diosas Vánicas, del mismo modo que algunos espíritus masculinos se mezclan con los Alfar. Están asociadas con las Nornas que asisten a cada niño que nace con el objeto de modelar su vida. Se dice que las buenas Normas forman buenas vidas, pero aquellos que tropiezan con el infortunio lo deben a las Nornas malas. [1] Estas Nornas están asociadas con los poderes vánicos de elfos y enanos, o Alfar y Svartalfar, con los que las disir están íntimamente relacionadas.

Había un activo culto a las disir: ellas eran veneradas en especial en el festival de Winternights. Su adoración era presidida principalmente por una mujer, aunque los hombres también les hacían sacrificios. A veces se construía un *disarsalar* (salón de las dis) con este propósito, pero el culto se llevaba a cabo por lo general en la propia casa, dado que eran diosas de la familia. En los tiempos paganos más tardíos el sacrificio era un toro o un buey, junto a ale o hidromiel; de todas formas, más antiguamente podía ser que les hubieran dedicado sacrificios humanos. La Saga de los Ynglingos dice que durante un *disablot*, Adhils, rey de los suecos fue desmontado y asesinado mientras cabalgaba alrededor del salón de la diosa. Un traspié del caballo fue atribuido a una bruja, [2] pero no hay manera de saber si esto fue dispuesto como un sacrificio real o si la dis oficiante lo sacrificó a la fuerza. Hay una historia posterior, sucedida en el festival de Winternights en la cual el hijo mayor Thidhrandi

oyó golpear en la puerta y salió, a pesar de que se había advertido a todo el mundo que no lo hiciera y fue agredido y mortalmente herido por nueve mujeres vestidas de negro montando a caballo, mientras que nueve vestidas de blanco lo miraban. El profeta (*spamadhr*) presente en el festejo contó a la familia que las mujeres eran las dis familiares, siendo las de negro aquellas apegadas a la antigua religión que no deseaban ser defraudadas por su abandono en años venideros y las de blanco, aquellas que esperaban la nueva religión [3].

La influencia cristiana en el relato de Thidhrandi es obvia; de todas formas, las disir se dividen característicamente en aquellas que ayudan en la vida y aquellas que llaman a la tumba, estando las primeras vestidas en brillantes ropas y las segundas, de negro. Si se provoca a las disir a volverse contra los miembros de su familia, el resultado es la muerte.

Las disir están íntimamente ligadas a la kinfylgja y a veces se las confunde con ellas, como se hace con la hamingja. La diferencia es que la kinfylgja es un solo ser que habitualmente está unido a un miembro de la casa durante su vida (siempre masculino; las mujeres están más directamente conectadas al poder de las disir), y las disir son varias y cuidan por el bienestar de la familia entera. La kinfygja es a veces denominada hamingja, pero en realidad es el poder de hamingja colectivo de los ancestros personificado en un ser consciente de su propia existencia, mas que la "suerte" o maná de la hamingja individual.

Las disir aparecen principalmente en sueños; se les llama también *draumkonur* (mujeres-sueño). Es más probable que se le aparezcan a la esposa de un hombre que al hombre mismo. Profetizan victoria o muerte y, entre las tribus germánicas, se decía que ayudaban en la batalla del mismo modo que las valkyrjur, fortaleciendo sus ataques y poniendo trabas sobre los enemigos. La disir llamada Thorgerd Horgabrudhr ("novia del altar") y Yrp, espíritus ancestrales de los Haleygir, fueron invocadas por el sacrificio realizado por Jarl Haakon Sigurdsson durante una batalla y aparecieron durante una furiosa tormenta de granizo del norte, lanzando flechas con la punta de los dedos. [4]

Las disir pueden ser invocadas en petición de sabiduría y ayuda según se las necesite, aunque deben tomarse las mismas precauciones que cuando se hace un sacrificio a los dioses. El Rito de Disir-Redes puede hallarse en el capítulo 21.

ELFOS (ALFAR)

Los elfos se dividen en tres razas: Ljosalfar, Dokkalfar y Svartalfar, o Elfos de Luz, Elfos Oscuros y Elfos Negros, aunque a los últimos también se les llama enanos.

La palabra *Alf* puede derivar de una raíz significando "brillante" o "blanco", estando relacionado con el latín *albus* y el sánscrito *rhbu*. Ingvisson sugiere que, en este punto, puede existir una conexión entre el nombre celta original para Escocia, Alba, y la gente-Alfar. También es posible, de todos modos, que "alf" se derive del indoeuropeo **lbh-/*lehb-/*lobh-*, que significa "ingenioso" o "estar engañando" [5]. En diferentes momentos y de diversas formas los Elfos han encajado en estas descripciones. Comúnmente se cree que son causantes de enfermedades; sus flechas causan apoplejía y parálisis, y los anglosajones tienen un conjunto de hechizos específicos para curar las enfermedades causadas por elfos. Todos ellos son magos sabios. Con frecuencia se interesan en individuos humanos, como se muestra por nombres tales como Aelfrede (consejo-de-Elfo), Aelfgifu (regalo-de-elfo) y parecidos. Son seres impredecibles, obtienen satisfacción o se agravian por las cosas más nimias; tus maneras y comportamiento son extremadamente importantes al tratar con estos seres.

La primera distinción hecha entre las razas de Elfos debe hacerse entre los Ljosalfar y los Svartalfar, que fueron creados con independencia de la humanidad, y los Dokkalfar, los elfos de los túmulos, que tienen mucho en común con las disir, creyéndose que son en algunos aspectos la contrapartida masculina de estos seres. La narración más clara de un humano integrado entre estos últimos es la historia de Olaf Gudrudsson, un rey menor quien, tras su muerte, fue llamado el Elfo de Geirstadhir y a quien se le hacían ofrendas para tener buenas cosechas. Otros relatos, de todas formas, muestran que estos elfos no eran completamente masculinos ni completamente humanos en su origen, y es muy probable que lo que ocurre en casos como el de Olaf es parecido a lo que ocurre con las disir: cuando un humano ha sido identificado completamente con la tierra y su abundancia mientras ha vivido, esta persona, si ha sido enterrada en un túmulo, puede ser que permanezca con los espíritus vánicos que habitan allí y llevar la dirección sobre esas cosas, deviniendo uno de los Dokkalfar. Es a estos elfos a los que se piden bendiciones para obtener sanación y buena cosecha, y probablemente es a ellos a quienes se ofrendaba el alfablot de otoño.

Los dokkalfar moran en túmulos, montículos y rocas. Son grandes magos y maestros de magia, y puede ser que Odín se refiriera a ellos cuando contaba que aprendió su sabiduría de los "hombres, hombres muy ancianos, / que moran en la madera del hogar" [6]. Se les pueden ofrecer bendiciones en la propia casa, o, si se desea puede buscarse un lugar donde habiten para pedirles ayuda. El mejor momento para acercarse a ellos es en la puesta de sol, pues no les gusta mucho la luz del día. Se aparecen como muy bellos, aunque pálidos, seres parecidos a humanos en ropas distinguidas (el término "Elfos Oscuros" se refiere a sus domicilios, no a su apariencia o moralidad, a pesar de los intentos de los escritores de fantasía modernos de asignarles una u otra de estas últimas características). Pueden ser vistos allí donde habitan o en sueños, después de haberles ofrecido un sacrificio. Alguna vez necesitan la ayuda de los humanos y siempre lo recompensan de manera muy generosa.

Los Ljosalfar son criaturas de luz, aire y pensamiento que viven en Ljosalfheimr, en los límites superiores de la atmósfera de Midgardhr, regidos por Freyr. Es a ellos a quien se menciona a menudo junto a los Aesir, cuyas moradas espirituales bordean Asgardhr. A diferencia de los Dokkalfar y Svartalfar, aman la claridad del Sol y son a veces vistos en el festiva de Ostara como mujeres vestidas de blanco en los límites distantes de las colinas. A menudo, aunque no siempre, son personificadas como seres femeninos, en contraste con los Svartalfar, que prácticamente siempre son masculinos. Los Ljosalfar son la fuente de la manifestación terrenal. Probablemente proviene de estos seres el adjetivo anglosajón *aelfsciene*, "claro como un elfo", de donde deriva.

Se comunican con los humanos mediante sueños e inspiraciones repentinas. Pueden aparecerse como humanos resplandecientes o en forma de flashes de brillante luz de colores.
De los Svartalfar o Dvergar, hay más cosas escritas. Fueron creados por los dioses a partir de los gusanos del asesinado Ymir. Son herreros muy hábiles, y forjaron el collar de Freyja, el martillo de Thor, el pelo de Sif, el barco de Freyr, y un montón más de tesoros de los dioses. Su morada, Svartalfheim esta debajo de la superficie de Midgardhr, y es aquí que atesoran su oro y sus joyas. Los enanos son la destreza terrenal y poder que da forma y ser a la inspiración de los Ljosalfar. Fue un Svartalfar quien mató a Kvasir y creo el hidromiel Odhroerir a partir de su sangre (kenaz), transformando la materia prima de la sabiduría en el oficio y arte de la poesía del cual aquel que quiera puede beber. Los *kobold* de las minas alemanas podrían ser

clasificados como Svartalfar, al igual que todos los espíritus que pululan por los mundos subterráneos.

Se dice que los Svartalfar son mezquinos y rencorosos, al igual que más malhumorados que las otras razas de Alfar. La palabra *dwarf (enano)* esta etimológicamente conectada con la idea de dañar, oprimir o decepcionar maliciosamente. Como los Dokkalfar, son hábiles en magia, habiendo aprendido las runas a través del enano Dvalin, y saben canciones mágicas; pero a diferencia de ellos, casi nunca enseñan voluntariamente su conocimiento mágico, aunque a veces deben enseñar el arte de herrero a algún mortal. El nombre "Gandalf" , que significa Elfo-de-la-Varita o Elfo-Brujo, fue originalmente el nombre de un enano noruego! No es extraño que los Svartalfar maldigan aquello que se les fuerza a hacer, como la espada Tyrfing, o aquello que se les roba, como el tesoro de Andvari. Se dice también que roban mujeres y niños humanos, tal vez porque hay pocas mujeres entre ellos. Y aunque son a menudo de poca confianza, brutalmente vengativos y maliciosos, pueden ser sorprendentemente leales y amigables a los humanos que los tratan bien.

A veces se les ofrecen sacrificios a los Svartalfar, excepto en aquellos rituales en que se honra conjuntamente a los Alfar, como en el Alfablot del *Book of Troth* de Thornsson. En asuntos de destreza es mejor invocar juntos a los Ljosalfar y los Svartalfar, como dos fuerzas complementarias que son. Se dice que los Svartalfar son de complexión oscura, feos, tal vez de miembros retorcidos; a menudo aparecen como de corta estatura, pero muy poderosos, con largas barbas grises.

LANDVAETTIR

El nombre *Landvaettir* significa "seres de la tierra". En este grupo podemos clasificar a todos aquellos seres que guardan ciertos lugares, aquellos ligados a rocas, corrientes o árboles, y a aquellos de menor entidad en general. Se distinguen con mucha claridad de los espíritus ancestrales: de hecho, los landvaettir parecen haber sido más poderosos en Islandia, donde los humanos habían llegado recientemente. Se había escrito en la ley pagana de Islandia (aproximadamente alrededor del 930 D. de C.) que las cabezas de dragones de los barcos habían de ser retiradas antes de que los barcos avistaran la costa a fin de no atemorizar a los landvaettir. En un momento dado, el rey Harald Gormsson contrato un brujo que se desplazó a Islandia en forma de ballena para espiar la tierra y vio que las montañas y colinas estaban llenas de espíritus de la tierra, tanto grandes como pequeños. En cada lugar en el que intentaba llegar a tierra fue atacado por un dragón encabezando una horda de bestias ponzoñosas; por un enorme pájaro y un ejercito de aves; por un gigante de la montaña y un ejercito de gigantes. Estos eran los landvaettir nativos de Islandia, a los que se vio tan fuertes que no hubiera tenido sentido atacar el país.

Se ha conocido a los landvaettir por entablar amistad con humanos concretos, ayudándoles a que todo les vaya bien en su vida diaria. Un ejemplo de esto es el islandés Beorn, quien soñó que una gigante acudía a él y le pedía que fuera su esposo. El accedió, y de este modo entabló amistad con los batir, quien le siguieron a él y a sus hermanos y podían ser vistos fácilmente por aquellos con clarividencia. No se les ofrecían sacrificios de sangre, pero era muy común dejar un poco de comida o derramar cerveza en frente de aquellos lugares que frecuentaban, o bien desplazarse a dichos lugares, santificarles la comida y comerla uno mismo. Rocas, árboles, cascadas y a veces, corrientes o pozos son los lugares de morada más habituales de estos seres. Se tenía la creencia que no permanecían en sitios donde alguien

había sido asesinado, si por ira o por miedo, no se sabe. Actualmente no es probable que habiten demasiado cerca de las carreteras transitadas o donde hay mucha polución o alboroto; de todas formas, no rechazan la compañía humana y no se oponen a las casas, carreteras y lugares parecidos en tanto sus lugares divinos no sean destruidos.

Los Landvaettir son visibles para aquellos con sensibilidad y para aquellos que viajan más allá de sus cuerpos. También aparecen en sueños. No cambian de forma, pero un landvaettir individual puede aparecerse prácticamente de cualquier forma.

VALKYRJUR

El concepto de valkyrja es uno de los más complicados en el pensamiento teutón. El nombre significa "la que escoge a los asesinados" y la descripción más ampliamente aceptada de la valkyrja es que ella (o ellas; las valkyrjur a menudo cabalgan en grupos de nueve o tres veces nueve) cabalgan a lomos de un caballo sobre el campo de batalla, tomando a aquellos a quien Odín reclama para sí en el Valhalla. Las valkyrjur pueden ser vistas por aquellos capacitados para ver los reinos espirituales; habitualmente aparecen en épocas de conflicto y tormenta. Al igual que Odín, ellas aparecen en principio como furiosas y guerreras; características que nunca dejarán de acompañarlas por completo. Los nombres de las valkyrjur en el Brimnismal incluyen Skogul (Furiosa), Hlokk (Aulladora), y Hild (batalla). Antes de la batalla de Clontarf, fueron vistas doce valkyrjur tejiendo una red de entrañas humanas, cuyos carretes y lanzaderas eran flechas y una espada, los husos lanzas, y la urdimbre contrapesada con cabezas humanas. Al tejer cantan una profecía acerca de la batalla que se avecina, y acaban partiendo la tela en dos, seis llevándose una mitad de la tela hacia el norte y las otras seis hacia el sur.

Como tejedoras y electoras de las muertes de los hombres, se las asocia con las Nornas, y Skuld es el nombre de una Norna y también de una valkyrja. Sólo con la ayuda de la valkyrja puede un mortal cruzar el Bifrost tal y como ha sido mencionado antes. En el Vallhala, sirven la bebida a Odín y los *einherhar* (sus guerreros escogidos). Las valkyrjur se ciernen invisiblemente sobre las cabezas de sus elegidos y los escudan tanto en la batalla como frente a la magia. A menudo se comenta que visten ropa de cisne cuando vuelan hacia la batalla. La valkyrja Sigrdrifa enseño sabiduría mágica a Sigurdhr. En el ciclo de Helgi y en la historia de Sigurdhr uno ve a estas doncellas mágicas en cuerpos mortales desde los que protegen al héroe que les esta destinado. El héroe y su valkyrja renacen, se vuelven a encontrar, y viven sus vidas juntos varias veces, aunque su vida suele acortarse violentamente, como resultado, directo o indirecto, de su unión.

Se entiende mejor a la valkyrja como un espíritu guardián y personificación de lo que en el alma está más cercano a Odín, como lo muestran su furor y sabiduría mística. Como la fylgja, con la que tienen mucho en común, es un ser semi independiente capaz de valerse por sí misma. A menudo actúa de maneras que la gente común ignora por completo, salvo como se muestra simbólicamente en los relatos de estas guerreras. Uno de los principales objetivos del vitki masculino es estar "desposado" con su valkyrja, llegar hasta ella de manera consciente, aprender de ella, y ser conducido por ella; el objetivo de la vitki femenina es devenir uno con su valkyrja de manera consciente –ser una valkyrja en el sentido que este título se otorga a una mujer mortal. Aquellos con un entendimiento sutil sabrán que estos propósitos no son necesariamente diferentes; pero la mente humana habitualmente necesita diferentes formas de expresión simbólica.

Cuando la valkyrja se aparece, habitualmente lo hace como una mujer bella y resplandeciente vestida con armadura y portando armas. Si las armas están ensangrentadas, se presagia una batalla.

19: LOS MORADORES EXTERNOS

El concepto de innangardhs y utangardhs ha sido expuesto en el tema Los Nueve Mundos de Yggdrasil (ver Capítulo 1). Los innangardhs es el reino del espacio ordenado, la estructura social, los humanos y lo conocido; los utangardhs es el reino del desorden, lo inhumano, lo misterioso y lo desconocido. Es el mundo salvaje del bosque y los fuera de la ley. Es también un reino al que viajas para obtener sabiduría y poder mágico al igual que Odín. La magia es, de hecho, por sus características, propia de los utangardhs, del mismo modo que la religión lo es de los innangardhs. Aquellos seres que están caracterizados específicamente como forasteros son aquellos cuya esencia es fuertemente contradictoria con la naturaleza de los innangardhs. De todas formas, no debes olvidar nunca que no solo son las partes del propio ser del vitki, como la fylgja e incluso la valkyrja en alguno de sus aspectos los que se relacionan con el mundo externo, sino que el mediador más poderoso entre los distintos reinos es el propio vitki. Yendo más allá, Hastrup remarca que sólo aquel quien es en sí mismo parte de los utangardhs puede eficazmente tratar con estos extraños seres, como se muestra en la Saga de Grettis en la que Grettir es el único humano que puede relacionarse con los malvados trolls y fantasmas que causan problemas a la gente más disciplinada, precisamente debido a que él es un fuera de la ley y por tanto emparentado con ellos. Del mismo modo, un cierto número de héroes teutones llevan trazas o provienen de familias enlazadas con los poderes de los utangardhs, y es precisamente de aquí que deriva su misterioso poder, incluso los dioses han de acudir a menudo a los jotuns a por compañeras.

LOS VARGR

Tal vez el habitante más característico de los utangardhs fue la criatura denominada *vargr*. Este término significa "lobo", aunque tiene una connotación más brutal que el estándar *ulfr*; se usaba también de manera coloquial para significar "fuera de la ley", lo que puede haber sido el sentido original. Etimológicamente se conecta a u-argr, "sin descanso", lo que nos trae a la mente de forma inmediata a Odín. La forma mas dura de bandolerismo o "fuera de la ley" se denominaba *skoggangr* ("bosque-yendo"); alguien que había sido declarado así era un hombre del bosque o un hombre "periférico" o "remoto", siendo este último término usado para cualquier criatura viviendo fuera de los límites sociales, ya como fuera de la ley, ladrón o ser extraño. Estando fuera del gardhr, se ha cesado de ser humano; es un "wod-freka-werewulf" –el furioso/codicioso hombre lobo- en las leyes de Canute wulf-headof (cabeza de lobo) entre los Anglosajones.

Es obvio que el vargr (fuera de la ley) está muy relacionado y frecuentemente es el mismo que el vargr (lobo salvaje). Él, de hecho, a menudo cambia de piel o es un bersekr. (El vargr es casi siempre masculino en las historias, aunque las mujeres tienen una fylgur-lobo, pero habitualmente cabalgan en sus lomos en vez de ponerse en sus pieles y solo existe una referencia poética vaga a una berseker hembra). La Saga de los Volsungos describe como Sigmundr y Sinfjotli devienen fuera de la ley por un tiempo, cuando Sigmundr desea probar la

fortaleza de su hijo, y como ambos encuentran una casa donde otros fugitivos duermen con pieles de lobo sobre sus cabezas, los Volsungos roban las pieles y se las visten, convirtiéndose en lobos, y avanzan desde allí para asesinar algunos viajeros más. Poniéndose en la piel del animal junto al ritual adecuado, uno puede o bien desplazarse en su forma o atraer la fylgja hacia uno mismo para devenir un berseker. Aquellos que actúan así son llamados *eigi einhamir*, "no de una piel". Este es un trato que pasa a través del linaje familiar, de modo que uno ve genealogías como Bjorn, hijo de Ulfhedhinr (Abrigo de piel de lobo, otro nombre para un berseker) hijo de Ulfhamr (Forma lobuna) hijo de Ulf (lobo) hijo de Ulfhamr quien puede cambiar de forma. Desafortunadamente, aquellos que recibieron este duro don de Odín en las últimas generaciones eran (y son) habitualmente no preparados e incapaces de controlarlo; la capacidad de control habitualmente llegaba a través de la iniciación en los rituales secretos de las bandas guerreras germanas.

El berseker no es siempre un fugitivo, pero siempre se halla fuera de los limites de la sociedad, y las reglas de los innangardhs no los atan como lo hacen con otra gente. No era poco común para ellos vagar por los lugares, desafiando a pacíficos granjeros a *holmgang* (combate ritual singular), de los que uno solo podía escapar perdiendo todo lo que tenia a favor del que desafiaba. El berseker era un temible oponente: en su trance poseía la mente de la criatura de la que tenia la fylgja, habitualmente un oso o un lobo. Su fuerza era varias veces más grande de lo normal, no sentía los golpes, y aquellos bersekers que eran especialmente hábiles en el trance y la magia de batalla entraban en un estado en el que las armas no los golpeaban. Cuando finalizaba el combate estaban exhaustos y frecuentemente se desvanecían durante un tiempo.

La furia berseker es uno de los más antiguos aspectos del culto a Odín. Los Eruli, quienes fueron también los primeros maestros rúnicos y posiblemente los principales difusores de la adoración Odínica, cultivaron la práctica de luchar con solo un escudo y una capa como protección. El mejor ejemplo de los tiempos postreros acerca del lazo entre los berseker, la magia rúnica y el don poético de Odín puede ser hallado en la línea familiar de Egil Skallagrimson. Del abuelo de Egil, denominado Ulfr, se decía que era jovial y activo durante el día pero dado a una ferocidad y una somnolencia incontrolables al ir anocheciendo. Debido a esto, "la gente decía que era muy dado a cambiar de forma (*hamrammr*), por lo que fue llamado Kveldulfr (Lobo del Anochecer) [7]. Esto podría referirse a la transformación de Kveldulfr en lobo; mas tarde en la saga se describe como devino un berseker en la batalla, aunque era un anciano y la tensión lo mató poco después. Kveldulfr tenia dos hijos, uno de los cuales, Skallagrimr, tomo la misma tendencia tanto en apariencia como en temperamento y era propenso a entrar en estado berseker no solo en la batalla sino también en los juegos. Egill Skallagrimson era oscuro y feo, como su padre y su abuelo, a diferencia de su hermano y su tío. No se le describe como un berseker en su saga, pero fue muy posiblemente el más grande de los antiguos poetas noruegos y ciertamente el más grande de los runistas en la historia escrita.

En los tiempos modernos, el camino del berseker no puede ser seguido por alguien que no haya estado sujeto a una extremada disciplina física (tal como entrenamiento intensivo en artes marciales) junto a las disciplinas mágicas y espirituales de Odín. Incluso en los antiguos tiempos, los germánicos y vikingos los veían con desconfianza e incluso horror; se puede imaginar como alguien como Skallagrimr -quien se agitó en exceso durante el juego y empezó a asesinar a gente- sería tratado ahora. Actualmente, para prácticamente todos, el

conocimiento del berseker es útil en tanto esclarece el proceso de cambio de forma y transformación en la fylgja o otra forma (hamr).

LOS MUERTOS VIVIENTES

Entre los teutones, los no muertos son fantasmas, almas sin cuerpo, y *draugar*, cuerpos muertos animados por parte del alma humana. El fantasma sería el harm o el hide, a veces junto a la mente y a veces persistiendo como una especie de memoria espiritual de la muerte de alguien. La Saga de Eyrbygga describe a hombres ahogados en el mar acudiendo, empapados de agua, a beber la cerveza de Yule y siendo bienvenidos por sus allegados. La Saga de Faereyinga cuenta como un mago Feroés convocó a tres hombres desaparecidos para ver cómo habían muerto; dos de ellos chorreaban, pero el tercero estaba ensangrentado y sujetaba su cabeza bajo el brazo, mostrando que había logrado llegar a la orilla y allí lo habían asesinado. Estos fantasmas no parece que hablen o oigan y si están motivados es de una manera muy vaga.

Los espíritus también aparecen sin harmr (forma), pero con un aspecto ígneo, como fuegos fatuos [8]. Estos serian los hamingjur de los muertos, sin pensamiento y apenas sentimientos. Aunque no tienen lich o hamr para sostener sus fuerzas, intentan robar la hamingja de cualquiera que esté a su alrededor. En este caso, se explica así el frío que se siente en la presencia de algunos muertos, es en cierto modo, un tipo de vampirismo.

Se piensa que los muertos viven dentro de sus túmulos. En el cantar de Helgi Hundingsbana, la esposa de Sigrun, un hombre muerto entra en su túmulo. El permanece allí con ella por la noche, pero él y sus seguidores cabalgan hacia el Vallhala al hacerse de día. Los túmulos a veces se ven abiertos, con luces en su interior. En estos casos se dice que aquellos que habitan dentro son seres festivos y alegres. Estos, de todos modos, no entran dentro de la clasificación de moradores externos, sino que son más bien una especie de continuación del orden social. Estos muertos permanecen en su lugar y no perturban a los vivos, sino que proporcionan a sus descendientes regalos y buenos consejos; a menudo se solapan con los Dokkalfar. Sólo cuando se rompen las barreras, cuando los vivos entran sin ser invitados en el túmulo o les roban, se vuelven hostiles.

La clase más terrible de no muerto es el *draugr*, el cadáver viviente. El cuerpo de este ser no se descompone, aunque puede mostrar señales de la muerte tales como hinchazón o cambio de color. El draugr es inhumanamente fuerte y a menudo hambriento de carne humana fresca y sangre, los vehículos de la hamingja. Su tacto es frío y roban la vitalidad y el coraje. También se dice que están rodeados de fuego, la fuerza de hamingja que los mantiene vivos. A veces están presos de su túmulo; a menudo caminan y matan aquello que hallan, golpeando los techos y puertas de las casas e intentando entrar. Con algunas excepciones, estos seres pueden describirse como el cuerpo animado por la hamingja y posiblemente por el hamr, pero sin ninguno de los aspectos conscientes del alma. El verdadero draugr no reconoce a aquellos que le rodeaban en vida ni, con pocas excepciones, puede hablar. La Saga de Egill cuenta como el cadáver de Skallagrim fue sacado al exterior a través de una pared de modo que si caminaba después de muerto llegaría a esta pared, reconstruida, y no a la puerta, debido al movimiento ciego del instinto del no muerto. Aunque no se establece ninguna conexión evidente entre los bersekers o los que cambian de piel y los no muertos (a diferencia de los países eslavos donde se cree que un hombre lobo deviene vampiro después de muerto), se toman precauciones para prevenir que alguien con poderes misteriosos llegue a andar: los

cadáveres de las brujas a menudo se clavan con estacas y runas grabadas, las cabezas cortadas y cosas similares.

La Saga de Grettis describe las luchas de este con dos criaturas a las que se identifica como *draugr*, aunque difieren de los muertos vivientes habituales en su nivel de conciencia y actividad mental. El primero es Karr el Viejo, que tiene características tanto de draugr como de Dokkalf. Aunque se le describe claramente y parece actuar como un no-muerto, sus cacerías se llevan a cabo con el único propósito de incrementar las posesiones de su hijo, y el simple deseo de este es suficiente para actuar como protección para otros. Grettyr asesina a este ser cortándole la cabeza y golpeándola contra sus muslos, un método tradicional de colocar a estas criaturas. [9] El segundo, Glam, es el recio y despiadado draugr de un hombre poderoso y despiadado que fue asesinado por un ser sobrenatural la primera noche de Yule. Su cuerpo se encontró azul e hinchado, pero tan pesado que no podía ser movido, lo que es una de las características usuales de los draugar. Glam caminó por dos años, más en el otoño e invierno y menos en las estaciones luminosas, asesinando hombres y destruyendo granjas, y finalmente acudió Grettir a luchar con él. Grettir lo venció eventualmente peleando cuerpo a cuerpo, pero cuando sus miradas se encontraron a la luz de la luna se desmayo de manera horrible (comparar con los ojos del brujo). La saga cuenta que había mucha más ferocidad en Glam que en muchos otros fantasmas, lo que le daba la capacidad de hablar con Grettir. Glam lo maldijo de manera que nunca aumentara su fortaleza, que siempre fuera un fugitivo y que siempre estuviera solo y además que siempre vería sus ojos ante él, lo que le provocaba que tuviera un terror horrible a estar solo en la oscuridad [10].

Glam es un draugr excepcional y parece haber devenido no-muerto por su propia voluntad y fuerza, reteniendo así algo de mente y capacidad para maldecir. En la mayoría de los casos, el draugr no tiene mente, y parece haber sido creado accidentalmente cuando la hamingja o algo similar permanece con el cuerpo. Aparte de esto, el lich a veces es animado por un brujo con el propósito de hacer el mal y la hamingja que lo anima es la de un brujo o de un sacrificio. Esto no debe confundirse con la costumbre de Odín de grabar runas a fin de hacer hablar a los muertos, o el convocar fantasmas; estos trabajos tienen que ver con la mente del muerto, y el resto de partes, cuerpo o alma son accidentales, lo que hace la comunicación con el muerto más fácil. Cuando la conciencia del muerto esta presente de manera voluntaria, es habitualmente en el escenario de los disir, Dokkalfar, o otros bienintencionados seres del túmulo. De todas formas, molestar a los muertos o disgustarlos es muy peligroso e incluso un círculo mágico no es siempre protección suficiente cuando has convocado a la fuerza a un espíritu. En trabajos con los no-muertos, la magia rúnica se usaba más a menudo para prevenir sus actos o para guardarse de ellos que para otra cosa.

JOTUNS

El término *jotun* se usa en inglés como una descripción general de los descendientes de Ymir. Estos seres personifican las proto-fuerzas del universo antes que fuera dividido en utangardhs e innangardhs. Son por ello caóticos por naturaleza y actualmente pertenecen al utangardh. En general, puede decirse que simbolizan las fuerzas puras de la naturaleza salvaje.

Los jotuns se dividen en tres razas separadas, aunque frecuentemente esta separación es algo confusa, especialmente en las poesías noruegas. De todas formas, las funciones y naturaleza

de estos seres puede verse claramente, aunque la terminología haya desaparecido. En "Runelore" Thorsson los clasifica en *etins* (Noruego Antiguo: *jotunn, jotnar*), a los que describe como intemporales, sin edad, seres sin evolucionar de gran poder, sabiduría y magia; *rises*, los "típicos" gigantes de leyenda; y *thurses*, los poco inteligentes antagonistas de la conciencia y el orden, que a su vez se dividen en gigantes del hielo (*rime-thurses*) y gigantes del fuego (*fire-thurses*). Estos habitualmente moran en montañas y colinas, los gigantes del hielo entre rocas en lugares fríos y gélidos. Los risir a veces se aparean con humanos: el héroe Starkadh fue el nieto de una unión de estas. Los dioses se aparean con frecuencia con etins y risir y a ningún Aesir le falta en su sangre trazas de sangre jotun.

La naturaleza de los etins y los risir varía tan drásticamente como la de otros seres de conciencia evolucionada. Algunos, como Aegir y el sabio etin Mimir, son útiles a los dioses; otros, como Utgardsloki y Surtr, son sus enemigos. Los thurses, por otro lado, son siempre enemigos de los innangardhs. Loki es de la raza de los etin y debe ser tomado en varios modos como característico de este tipo, aunque su chispa y su lado humorístico no es visto por regla general como parte de la naturaleza etin. Con excepciones individuales como Mimir, no hay motivo para realizar bendiciones a ningún ser de esta clase; sus clases y nombres pueden, de todos modos, ser utilizados de modo especifico en alejamientos, de hecho fue también costumbre al maldecir para amenazar a los enemigos el unir a la amenaza el nombre de un thurse tal como Hrim Grimmnir [12] o Lothi, "el peludo" [13]. También, puede recordarse que los humanos, al igual que los Aesir comparten herencia jotun a través de los antepasados divinos comunes. Es, entonces, nuestro deber (como hace Odín) buscar la sabiduría y el poder atesorados por los etins y risir, al igual que los atesorados por los dioses.

OTROS MORADORES EXTERNOS

GRENDEL, MADRE DE GRENDEL

Los primeros dos monstruos con los que lucha Beowulf son típicamente de este tipo. Son mencionados como "hijos de Caín", una cristianización del concepto que de todos modos conlleva el sentido original de descastado/fugitivo, abarcando "gigantes, elfos, etins, orcos, rocs" [14] al igual que el monstruoso Grendel mismo. A Grendel se le denomina tanto *eoton* como *thyrs*; como bersekers tanto él como su madre son invulnerables a las armas ordinarias. Son habitantes de un lago estancado, la morada de las peores criaturas acuáticas teutonas (ver laguz).

Estos dos son particularmente terribles debido a que no están fuera de los limites de los innangardhs, por lo que deben ser asesinados por su guardián, Beowulf, quien tiene ciertas características en común con Grettir, aunque es un tipo más social y razonable. Al igual que Grettir, de él se dice que ha sido un niño perezoso; tiene una fuerza sobrehumana que lo hace apto para luchar con monstruos. La habilidad de Grettir es mayor en el agua, en la que ha sido iniciado del modo chamánico [15]; esta es su herencia de los utangardhs, y debido a ello puede derrotar a los monstruos acuáticos, solo para ser muerto al fin por un dragón de llama y tierra.

TROLLS

Los Trolls son unas clases de criaturas de la mitología escandinava en muchos modos similares a la estirpe jotun, aunque habitualmente de menor tamaño y menos temibles. “Troll” es también un término usado para describir muchas cosas extrañas: una bruja o el dis de alguien será llamado mujer de troll, mientras que el mal tiempo aun es “tiempo de trolls” en las Shetland [16]. De nuevo, el nombre troll es usado a veces indistintamente para los etin, ris o thurses.

Los troll son capaces de poseer a la gente, al igual que secuestrarlos y matarlos. Al igual que el estado berseker, esta posesión se supone que se extingue con el bautismo; y puede ser que ambas cosas estén relacionadas, al igual que era posible para alguien tener a un troll como fylgja. “Los trolls te tomen” es una maldición común, pero no hay manera de saber si significa posesión mental o simplemente asesinato.

Los trolls varían desde pequeñas y casi cómicas criaturas a grandes y feroces seres que tienen mucho en común con sus primos los thurses. Son a menudo feos y deformes, aunque no siempre; al igual que todas las razas de hijos de Ymir, la estirpe troll tiene a pocos entre ellos que sean a la vez bellos y sabios. Habitan en el interior de las montañas, colinas y altozanos. El sol los convierte en piedra.

Los troll pueden hacer favores a los mortales y a veces procrear con ellos: las mujeres troll seducen a los humanos y los trolls masculinos a menudo capturan mujeres humanas. Hay varios personajes denominados Medio-Troll en las sagas. Grettir mismo fue cobijado durante un tiempo en el valle del medio troll Thorir.

GENTE HUDRU

La gente Hudru (gente oculta) o Elle (aliso)-gente están a medio camino de los troll y los landvaettir. Son gente del montículo y del bosque, la luz del sol no los afecta, pero a menudo intentan capturar mortales a través de engaños y magia. Estas gentes son de bello aspecto pero habitualmente deformados con partes animales o jorobas. La Gente-del bosque de los bosques germanos son similares a sus parientes escandinavos tanto en carácter como en naturaleza. Todos estos seres pueden ser tanto dañinos como benéficos para los humanos, dependiendo de sus caprichos y de cómo se les trata. A veces se les ofrece comida. Son guardianes de sabiduría mágica, generalmente relacionada con la magia de las plantas y la curación, aunque a veces causan enfermedades.

20: BESTIAS

En la tradición teutónica, al igual que en la de mucha gente que vive en sintonía con su entorno, los animales de diversos tipos se conocen como poseedores de elementos especiales que los hacen particularmente apropiado en los cultos de ciertos dioses, en ciertos trabajos de magia, o como espíritus tutelares. Conociendo las principales bestias del mundo teutón y los pensamientos que nuestros antepasados les asociaban, puedes ampliar tus trabajos y tu propio entendimiento. A menudo los animales aparecerán en visiones o sueños, y estos seres deben ser entendidos si quieres recibir la sabiduría que te está siendo ofrecida.

OSO

Se le consideraba la mas grande de las bestias. Es a menudo la fylgja de los que son extremadamente fuertes, tanto en cuerpo como en mente. Junto al lobo, es uno de los preferidos de los bersekers para sus cambios de forma; Bjorn (oso) es un nombre propio bastante común. Se le considera similar a los humanos en inteligencia, conciencia del honor y justicia. Aunque es un animal de los utangardhs, no es de furia y destrucción incontrolable como el lobo, sino de un cierto buen humor y moderación. El nombre "Beowulf" significa literalmente "beewol", que es un kenning para oso, y Beowulf es el típico héroe-oso, por su fuerza, la que dirige contra los monstruos más bien que contra las personas. Bjorn era también otro de los nombres de Thor [1], aunque el oso nunca le fue asociado de manera específica a él.

PAJAROS (Menores)

Los pájaros más pequeños, tales como el cuco, la golondrina y el paro, tienen los dones vánicos de la clarividencia y la sabiduría. Uno de ellos avisó a Sigurdhr donde yacía la durmiente Sigrdrifa y que Regin planeaba asesinarlo [2]. Aun es creencia popular que el cuco puede decirte qué cantidad de vida te queda y si el mal o el bien caerán sobre ti [3]. El ruiseñor es sagrado a Thor; si perjudicas su nido tu casa será destruida por el rayo [4]. Aquellos que cambian de forma a menudo toman la de la golondrina.

El vuelo y la manera de proceder de los pájaros de todos tipos pueden tomarse como profecías.

Los pájaros de mayor tamaño son más importantes en la magia teutónica y de ellos se habla individualmente.

JABALI

El jabalí es la más grande de las bestias vánicas, divino para Freyja y Freyr. De acuerdo con la leyenda enseño a arar a los humanos al remover la tierra con sus colmillos. También es un guerrero temible. La cabeza del jabalí se usaba en la confección de yelmos, especialmente por aquellos que seguían el culto vánico, para protegerse en la batalla y atemorizar a los enemigos. Uno de estos se llamaba Hildisvini (Puerco-Guerrero), el nombre del propio jabalí de Freyja, y Davidson sugiere que la historia de Freyja disfrazando a su amante Ottar como su montura en realidad se refiere al uso de máscaras de jabalí en rituales vánicos [5]. Servido en la mesa, la cabeza del jabalí no puede ser trinchada por alguien cuya reputación no sea limpia y tenga una probada bravura.

GATO

El gato es sagrado para Freyja. Los gatos que conducen su carro ya han sido mencionados. Tratar bien a estos animales aportará las bendiciones de esta diosa al amor y unión de aquel que lo hace.
El gato es frecuentemente la fylgja femenina y está fuertemente ligado a la magia seidh. Por este motivo, se ha asociado con las brujas hasta nuestros días. Aunque el gato y su lugar en la magia son habitualmente femeninos, hubo un brujo, el islandés Thorolf Skeggi, que tenía veinte gatos negros que lo protegieron con valor cuando fue atacado. El gato también es visto como una especie de espíritu hogareño protector, aportando suerte a la familia [6].

GANADO

El toro y el buey se sacrificaban con frecuencia a Freyr, Thor y a los disir y alfar. Como otros animales de gran fuerza, son fylgjur muy poderosas. Los carros de guerra eran tirados por bueyes; la vaca era también honrada, y la vaca santificada Sibilja fue incluso conducida a la batalla [7]. La vaca parecería estar asociada con Freyja dado que el carro de Nerthus era tirado por vacas. La leche es, por supuesto, una fuente de fuerza y poder vital (ver uruz). Los cuernos de las vacas se decoraban y adornaban con oro y aun se engalanan con flores y guirnaldas en algunas áreas germánicas.
Del ganado doméstico se habla más ampliamente en el apartado dedicado a fehu y de los aurochs en el de uruz.

CIERVO

El ciervo es la fylgja de un noble o un rey. Helgi Hundingsbana se compara al venado destacado por encima de todos los otros animales del bosque [8]. Es sagrado para Freyr. Las cornamentas de los ciervos se colocan apuntando hacia arriba, como en Hereot, para santificar un lugar a él e invocar su protección. Después de la pérdida de su espada Freyr lucho con el cuerno de uno de estos animales.
De acuerdo con una versión de la historia de Sigurdhr, el héroe fue amamantado por una cierva en los bosques. Para el moribundo Fafflir, se denomina a si mismo “Ciervo” (o noble animal”) [9]. También aparece en forma de ciervo en un sueño, siendo este animal su fetch.
Cuatro ciervos roen la corteza del Árbol del Mundo; esto encarna las fuerzas entrópicas de naturaleza terrenal.
El ciervo a menudo conduce a aquel que lo sigue a un lugar mágico o a una visión, y no es poco común que los seres sobrenaturales tomen formas de ciervos con el objetivo de atraer un cazador hacia ellos.

AGUILA

El águila es la más grande de las aves. Un águila se posa en la copa del Árbol del Mundo. El ojo del águila es el penetrante, sabio ojo del héroe teutón, y las águilas claman con el nacimiento de un héroe [11]. En la tradición oculta de la gente teutona, el águila es el ave que simboliza al noble, aquel que ha alcanzado su potencial espiritual. Se asocia con jera [12] siendo de hecho esta runa en su forma más elevada. Como la transformación de lo que está oculto en la tierra a aquello que avanza por los cielos como su gobernante, el más noble de los pájaros (pájaro-jera) es la espiral ascendente del camino del águila. Esto debe ser observado

en la historia de Odhroerir, en la que Odín extrae el aguamiel de las entrañas de la montaña y lo lleva al Valhalla en forma de águila.
Los vientos a menudo se personifican en un águila: Hraesvelg (traga-cadáveres), un etin en forma de águila se sienta en la cima del mundo y el batir de sus alas provoca los vientos [13]. Se dice de los habitantes de las islas Shetland que invocan al viento de tormenta como una gran águila.
El águila es el pájaro de Odín, y sus seguidores a menudo le dedican sacrificios esculpiendo la "águila de sangre".
El halcón comparte muchas de las características del águila, aunque habitualmente es mostrado como femenino, al contrario que el águila que se muestra como masculina.

CABALLO

El caballo se asocia especialmente con la adoración a Freyr y a Odín. El dios puede residir en uno de estos animales, como se apunta en el Freyfaxi de la Vatnsdaelasaga, el cual fue adorado por su propietario, y la historia de Hrafnkell, que fue santificado al dios y al cual sus asesinos tuvieron que encapuchar antes de despeñarlo por una colina, tal como se tendría que hacer con un brujo, con tal de evitar la magia de su mirada. Los caballos formaban a menudo parte de los sacrificios y el comer carne de caballo era una de las señales de identificación de un pagano, por ello a la gente de los pueblos cristianos del norte se les ha lavado el cerebro para reaccionar con repulsión hacia comer carne de este animal. El falo de este animal era especialmente divino. Hay una historia de una familia que preservo este órgano con cebollas y hierbas, envuelto en un paño de lino, dentro de un cofre, pasándolo por los miembros de la familia al anochecer. Se le llamaba afectuosamente Volsi y cada persona que lo cogía recitaba un verso que acababa con el estribillo "Reciba Mornir este sacrificio [15]. Se cree que Mornir es el nombre de una gigante comparable a Gerdhr o Skadhi; los argumentos contrarios a esto parecen bastante forzados.
La cabeza del caballo se pone o se atraviesa en un poste para crear una *nidhing pole* (estaca del insulto), que se usa para maldiciones y crítica política. En la baja Sajonia se grababan en una de las partes del tejado o se enterraban en el granero para aportar protección [16].
En su forma más antigua, el caballo es un animal solar. Sus crines parecen como los rayos del sol y es la bestia que arrastra el carro del sol a través del cielo (ver raidho).
Como caballo de Odín, es el que carga a los muertos y se creía que los caballos deformes o grises era presagios de muerte y desastre. El caballo es también el vehículo para desplazarse entre los mundos: Pudiera ser que la vara del *gandreid* fuera a veces una especie de caballito de madera, y han llegado hasta nosotros un cierto número de historias populares en las que una bruja convierte un palo o un junco en caballo y cabalga para "encontrarse con el demonio" el término cristiano para el *myrkreid* (viaje oscuro) o *kveldreid* (viaje nocturno) del practicante de seidhr.
El uso del caballo en adivinación como vehículo de sabiduría divina esta tratado en el apartado dedicado a ehwaz.

CUERVO

Es el pájaro que más se asocia con Odín. Es el pájaro de batalla y ser seguido por ellos, si se va a la guerra, es un buen presagio, porque significa que se los va a alimentar bien. Cuervos sobrevolando la cabeza o graznando es un signo de que Odín ha escuchado las plegarias o ha aceptado el sacrificio y ayudará. El cuervo se bordaba a menudo en las banderas mágicas. Un informe anglosajón relata que la bandera noruega era completamente blanca, pero que en tiempo de guerra en ella aparecía un cuervo. Cuando el ejercito iba a vencer el pico estaba abierto y las alas aleteaban, pero cuando iba a perder, permanecía quieto y con las plumas abatidas. Jarl Sigurdhr de las Islas Orkney tenía una bandera con cuervo que le había bordado su madre. Estaba tan hechizada que cualquiera que fuera por delante de ella ganaría la batalla, pero el portador estaba condenado a morir. Sigurdhr ganó muchas batallas con su ayuda, pero en la batalla de Clontarf (1016), después de que dos hombres hubieran sido matados debajo de ella, se vio forzado a tomarla él mismo y, por lo tanto, perdió su propia vida y la batalla.
El cuervo es un pájaro de astucia, sabiduría y engaño, al igual que de guerra. De los cuervos de Odín, Huginn y Muninn, se ha hablado a menudo, ellos son los portadores de la mente de Odín, que a menudo vuela por delante de sus elegidos para mostrarles el camino. La naturaleza engañosa del cuervo aparece a menudo en el folklore germánico tardío y Grimm dice que el cuervo parece combinar en sí mismo las características populares del lobo y el zorro, mezclando la avaricia de uno con la astucia del otro.

LOBO

La naturaleza del lobo ha sido ya discutida en cierto modo en el capítulo dedicado a los vargr. El lobo es la fylgja de una persona feroz, habitualmente un guerrero o una bruja. Las brujas cabalgan sobre el lomo de su fylgjur lobuna, usando serpientes por riendas.
El lobo es la personificación de la furia y el caos, que se muestra en todas sus formas en Odín, Como un ser malvado, la naturaleza del lobo se evidencia en el Lobo Fenris, el epítome de brutalidad salvaje. Aparejado a esto, de todos modos, debe considerarse el hecho que era afortunado encontrar un lobo en caso de proponerse una empresa, del mismo modo que era señal de buena suerte encontrar un guerrero. La bravura del lobo es también su gran fuerza.

WYRM

La palabra *wyrm* es el término germánico original para designar a una serpiente o a un dragón, *draca* fue adoptado del latín *draco* en tiempos muy tempranos.
Cuando aparece el dragón en las leyendas teutonicas es prácticamente siempre una temible amenaza que debe ser aniquilada por el héroe. La victoria de Sigurdhr sobre Fafnir, es una hazaña atrevida “que se eleva por encima de los cielos” [18]. En el caso de Beowulf y Wiglaf, el dragón es solo el final adecuado para un Beowulf anciano, quien es claramente un héroe demasiado grande como para ser matado por cualquier espada, mientras el rol de Wiglaf lo eleva a la posición de heredero (careciendo el rey de heredero de su propia sangre). El heredero es elevado por su victoria sobre el dragón, pero estos son héroes que de algún modo son ya excepcionales. Beowulf ya ha probado ser poderoso en la lucha contra los moradores externos y de hecho tiene algunos rasgos comunes con estos (ver capítulo 19, Grendel). Sigurdhr es el hijo de uno que cambia de forma, linaje que le otorga fuerza añadida en su

lucha con el dragón. El héroe que posee este poder, quien se sitúa en el borde del gardhr, es el único que está más cercano a los grandes trabajos de Wyrd.

La recompensa que guarda el wyrm para el héroe que lo mata también describe ampliamente su naturaleza. Lo primero es, por supuesto, el oro que simboliza el vasto poder mágico del dragón (ver Fehu; nótese que se dice que cuando el wyrm se coloca encima de una pila de oro, crece a la medida exacta del tesoro), al igual que su poder de respirar fuego o veneno. El tesoro se esconde en el interior de un montículo, que en el caso de Beowulf es, de manera incuestionable, un túmulo funerario. En la historia de Fafnir, donde no ha habido ningún entierro, el tesoro es una herencia, siendo el primer plan de Sigurdhr recuperar la parte del oro de Hreithmar que Fafnir ha retenido de su hermano Reginn. No solo es el poder del tesoro oculto, sino que proviene específicamente del pasado, de las capas ocultas de lo-que-es, que yace oscuro hasta el momento que un giro lo desvela. Como apunta Bauschatz el dragón solo actúa cuando es molestado por algún hecho que saca a la luz los grandes giros del Wyrd, enrollándose y acumulando capas en secreto durante años y llegando a existir cuando todo lo-que-es está a punto de ser cambiado [19]. Esto puede observarse en la figura de Nidhhoggr que yace en las mismas raíces del Árbol del Mundo, oculto en las capas más profundas de lo-que-es, y que no alza el vuelo hasta el fin del Ragnarok cuando todo es cambiado de forma (el lazo entre el túmulo funerario y el Pozo de Wyrd puede notarse en la runa perthro y su triada: kenaz-perthro-ingwaz).

Tanto en la historia de Beowulf como en la de Sigurdhr, se da un gran sentido al acto de desvelar el tesoro de su escondite, es decir, dando a luz el poder desde la oscuridad de manera que los vivos puedan hacer uso de esa herencia que han ganado a las capas más profundas de lo-que-es. El cadáver del dragón que mata a Beowulf es después despeñado desde una colina hacia el mar, mostrando su retorno a las capas ocultas, incluso como Nidhoggr se sumergerá de vuelta tras su momento de vuelo [20]. Se notará que el dragón del folklore teutón es una criatura tanto de agua como de tierra; este es otro modo de mostrar la visión del dragón como el poder que yace por debajo de lo que se puede ver. El agua es, como el túmulo funerario, el contenedor del oro/poder de aquellos que han vivido antes; es, además, un signo incluso más claro del Pozo de Urdhr y su emergente agua, la cual, a través de las capas de lo-que-es, conforma lo-que-esta-deviniendo.

La segunda recompensa que el dragón guarda para el héroe es un tesoro en forma de sabiduria. Fafnir avisa a Sigurdhr del *weird* que obtendrá si toma el oro del dragón y responde preguntas acerca de los mecanismos de los mundos. Al beber la sangre de Fafnir y comer su corazón, Sigurdhr obtiene el conocimiento de cosas ocultas, que es una de las partes principales del ser del dragón. Solo cuando reivindica su sabiduría heredada puede aprender el secreto de la durmiente Sigrdrifa (ver capítulo 18).

Como la personificación de poder oculto, el dragón esta también presente en los caminos de poder que fluyen bajo el manto terrestre. Las tradiciones que exponen este aspecto del ser del dragón son particularmente ricas en Inglaterra y otras partes de Bretaña donde los patrones de poder han sido remarcados con atención, pero los noruegos sin duda sabían de este poder y su uso. La muestra más clara del dragón o serpiente como el gran fluido de poder terrestre es la Serpiente de Midgardhr que rodea el globo. La lucha de Thor con ella en Hymiskvidha sobresale como patrón de las historias en las que una criatura celestial somete al dragón/tierra en su cometido de mantener unido al mundo ya sea por medio de sujetarlo o matándolo. En la medida en que el poder de Thor proviene del encuentro del poder del viento odínico con la

tierra, su madre, está muy igualado con el Wyrm. El fluir del dragón/serpiente es un camino para aquellos que saben cómo usarlo; asistimos a la transformación de Odín tomando forma de serpiente para acceder a Hnitborg y alcanzar el Odhroerir. Estos caminos son, como los wyrms de la historia, una fuente de fuerza y sabiduría para el fuerte y un peligro para el débil e imprudente, manteniendo unidas las raíces del mundo o royéndolas en la misma oscuridad tenebrosa.

El principal uso de los dragones era en las armas, como en la proa de los barcos vikingos, o en ornamentación; el dragón enrollado y con runas grabadas es bien conocido para el estudioso de las tradiciones teutónicas. El dragón enrollado en la empuñadura de un arma para fortalecer a su portador y que este fuera poderoso y mortal en la batalla. Como en la proa de los barcos, el dragón funcionaba de varios modos: portaba al barco de manera segura a través de los oscuros caminos del agua; aportaba la fuerza fogosa de los dragones así como su fortaleza y valentía en los guerreros que lo usaban como signo de batalla; y ayudaba en dar temor y aflicción en aquellos contra los que se usaba. Se notará que la cabeza del dragón tenia que ser quitada antes de avistar tierra, y esto era tal vez con el motivo de no asustar a los landvaettir, pero además debido a que el dragón en campo abierto era signo y agente de gran trastorno en la tierra –un *weird* no deseado, cuando uno deseaba regresar a un hogar tranquilo. El uso del dragón grabado con runas en las piedras conmemorativas mostraba el poder de la persona recordada y sus actos. Mas allá, el dragón insinúa que los secretos están contenidos en los escritos actuales que solo aquellos que saben pueden leer y aprender, así protegiendo el misterio y ganando el poder añadido de la ocultación.

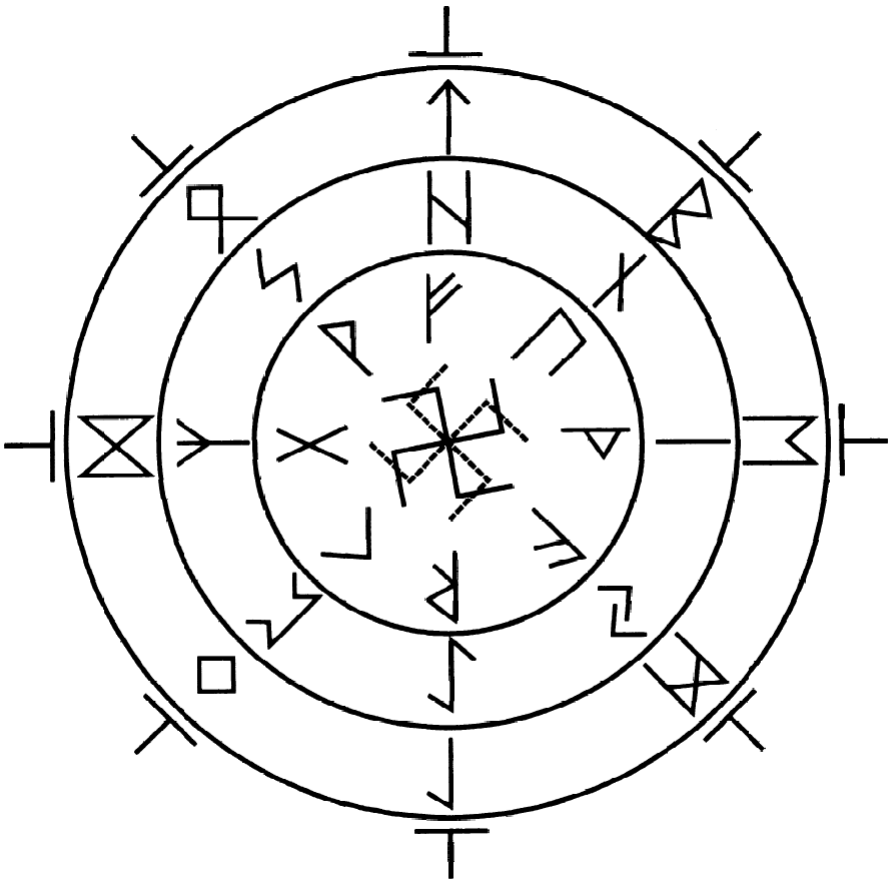
El wyrm tiene aspectos del ser que lo hacen adecuado para los trabajos con diferentes dioses. Como guardián de sabiduría secreta, es una parte de los misterios odínicos – el dios toma la forma de una serpiente y comparte nombres con los dragones en las raíces del Árbol del Mundo. Ya se ha tratado acerca del uso del wyrm en los escritos rúnicos, y se necesita, por parte del vitki, el entendimiento de los caminos del dragón. La relación entre Thor y la serpiente de Midgardhr es bien conocida: aunque enemigos, en algún sentido están emparentados, el relámpago de Thor (como sowilo) siendo el espejo celestial del poder del dragón terrestre y el momento de mayor poder siendo el encuentro del fluido celestial con el de la tierra (thurisaz). De todos modos, la mayoría de los aspectos del ser del wyrm lo muestran más bien como una criatura vánica que aesica. Es un morador del túmulo, el lugar de los enterramientos vánicos y lugar de culto de muchos de esos seres. Como guardián de los tesoros ocultos de la tierra, puede decirse que guarda la riqueza de Freyja, del mismo modo que el dragón de agua se enrolla alrededor de las riquezas sumergidas de Njord. La clarividencia del dragón parece similar a la clarividencia y profundo conocimiento del alma de la magia seid de las volvas y a las lecturas rúnicas del poder del galdr. La clarividencia de los Vanir es bien conocida. Su ocultación bajo tierra o agua convierte al wyrm en un ser apto para ser incluido entre los seres de origen vánico, como lo hace su abrasadora riqueza. Como Freyja y Freyr, fortalece al guerrero, posee la sabiduría vánica de los muertos tumulares de los que incluso Odín puede aprender y a quienes él acude para saber aquello que ha de suceder. La demanda de poder ancestral, que se muestra de manera tan fuerte en el ser del dragón, es más vánica que aesica.

SECCIÓN IV: APENDICES

RITOS

RITO DEL CÍRCULO

Propósito: Establecer un recinto sagrado de protección y poder para llevar a cabo un rito.
Herramientas: Gandr o sax.
I – De cara al norte, con el gandr o sax en la mano hábil (según seas zurdo o diestro), empieza una respiración meditativa hasta que hayas alcanzado un estado de semi trance. Dibuja el círculo a tu alrededor o traza sus líneas, cargándolas de fuerza con intensidad. Con el brazo estirado por completo, traza la runa fehu hacia el norte, cantando su nombre tres veces al tiempo que escribes su forma en rojo brillante ante ti. Vuélvete hacia el noreste, tu brazo aun estirado, trazando una banda de rojo poder con la punta del gandr o sax y haz lo mismo con uruz, el este con thurisaz, etc., de manera que la última runa de la primera ronda sea wunjo en el noroeste. Completa el círculo de luz, que ahora debes ver como una esfera a tu alrededor fusionándose con los limites terrestres del círculo, y continua adelante con los otros dos aettir del mismo modo, hasta que hayas hecho tres vueltas y acabado con othala en el noroeste. Debe parecerte que estás en el centro de una esfera triple de rojo resplandeciente con las ocho triadas rúnicas alrededor del celestial aettir.



II - Grita
"*Aquel que usa el poderoso martillo Mjollnir,*
Hail a Thor Veur!
Martillo protege mis trabajos desde fuera!"
Traza el signo del martillo en cada uno de los aettir celestiales, viendo su llama enorme y brillante como rojo relámpago fuera de tu círculo ante cada triada rúnica.
"*Martillo bendice mis trabajos*"
Traza una esvástica en deosil o, si lo prefieres, un martillo en luz blanca brillante sobre tu cabeza. Debe parecer que parpadea, girando y brillando con fuerza en tu esfera de poder hasta que tu cuerpo se estremezca con ello.
III - Permanece en la stadha de elhaz, con la cabeza alzada y las manos hacia el cielo, y extiende tus piernas de manera que quedes sólidamente enraizado en el suelo. Canta,
"*Sobre mí el formidable poder de Asgardhr!* "
Siente una corriente de centelleante poder dorado fluir hacia ti desde los brazos alzados y a tu alrededor, añadiendo su luz a la esfera triple que te rodea.
"*Raíces por debajo en el oscuro salón de Hel!* "
Siente una corriente de oscuro poder fluyendo hacia arriba a través de tus pies y en ti, fortaleciendo y solidificando las centelleantes esferas doradas. Pon tus pies juntos y extiende tus brazos a ambos lados para formar el stadha de hagalaz.
"*El centro es el poder de Midgardhr!* "
Siente todas las corrientes de poder, desde arriba, por debajo y en el aettir que te rodea encontrándose en el centro de tu cuerpo. Respira profundamente desde tu centre tres veces y comienza tu rito.
IV – Cuando el rito se ha completado, elimina la energía de tus esferas en ti mismo con varias respiraciones profundas o disípalas de vuelta al universo. Vuelve a trazar el círculo terrenal en dirección opuesta, extrayendo el poder con tu gandr o sax. Esta fuerza puede guardarse en la herramienta o disiparse.

RITO DEL TALLADO

Propósito: Tallar una púa rúnica para obtener inspiración poética y habilidad en la composición de rituales.

Herramientas: Madera para la púa (el fresno es la mejor), gandr, sax, trapo negro, correa, vela roja o azul oscuro, cuerno o copa llenos de cerveza ale, brasero.
Inciensos: Bayas de enebro, gordolobo (Verbascum thapsus), corteza de fresno, vincapervinca, corteza de sauce, salvia verbena, angélica, eufrasia y artemisa.
Momento: Puesta de sol, medianoche o amanecer de las noches de luna nueva o llena.

I – Efectúa el Rito del Círculo.

II – Enciende el brasero y espolvorea inciensos en el cantando
Poder de la llama de Muspellheim libre en el fuego
Humo de inciensos asciende para bendecir este lugar
Bien asciende por el aire Mi voluntad se hará.

III – Enciende la vela en el brasero y sitúalo sobre el altar o hacia el norte de tu círculo, cantando,

Vela prendida Sagrado fuego del altar
Rayo de claridad para mi trabajo
Ardiendo clara beneficia mi trabajo.

IV – Alza las manos y la cabeza hacia el norte y grita:

Escuchadme, Altísimos vosotros Aesir y Asiynjur
Y santificada tierra que arropa!
Mis palabras a través de los mundos rugiendo poder rúnico
Anillo en el Pozo de Wyrd
Agita a Odín señor de Odhroerir
Salud a los Alfar los Altos!

V – Si se usa pigmento rojo para colorear, canta el nombre de cada runa mientras se muele. Repítelo tres veces, luego entona:

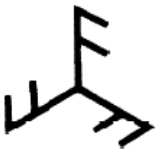
Skaldsgaldrar aaa aaa.
Poder rúnico mezclado en clara sangre de poder
Santificado con brillante pieza

VI – Graba el nombre mágico en la púa y coloréalo, cantando los nombres de las runas. Canta:

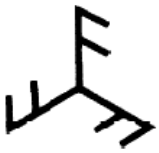
Yo (nombre) he escrito estas runas. Poder y poesía fluyen hacia mi; escribo las piezas de mi destino".
VII – Entona los nombres de cada runa sobre la púa tres veces, persignando la forma con cada repetición
VIII – Graba cada runa mientras cantas su nombre, prolongando el sonido inicial. Debes ver y sentir el brillante poder fluyendo de los Nueve Mundos a través de ti y hacia las formas que grabas. Tu voz ha de vibrar a través de la púa, tus palabras resuenan a través de todos los reinos del ser. Cuando las runas han sido grabadas, dibuja una línea recta a través de la parte inferior para conectarlas, dejando a kenaz flotar libre.
IX – Incrústale a las runas su sangre de vida. Mientras coloreas cada una de ellas siente la intensidad de su fuerza fluir en la púa rúnica y guía su funcionamiento cantando su línea de galdr:
Sowilo – brillante escudo de voluntad, haz girar en mí círculos de canción
Kenaz – trabajo de la llama, oro de los tesoros de palabras
Ansuz – despierta el saber de la palabra en mí
Laguz – atrae las profundidades oscuras a la luz
Dagaz – sé el claro día de mi mente

Sowilo – haz girar las ruedas de canciones brillando
Gebo - otórgame el don de Odín,
que pueda yo ofrecer todo lo bueno de Odhroerir
Ansuz – despierta el odhr y el ond en mi
Laguz – trae vida desde las oscuras aguas de mi mente
Dagaz – sé el día de la palabra de sabiduría
Raidho – conduce el camino de mis palabras con acierto
Ansuz – despierta virtudes de escaldo en mi
Elhaz – trae sabiduría hacia mis palabras

Repite por cada uno de los ansuz triples:



Ansuz despierta el conocimiento verbal en mí
Ansuz despierta el odhr y el ond en mí
Ansuz despierta virtudes de escaldo en mí



X – Envuelve la púa en el paño negro y sujétalo con la correa nueve veces. Canta,

Envuelto en las profundidades de la oscura matriz terrestre
Nueve noches en oscuridad sean tu silencioso sueño
Oculto en el divino hogar de la oscura Holda

Deja el tinte y camina en deosil a su alrededor nueve veces, tu cuerpo girando en widdershin, sintiendo el poder que se desprende de las espirales del cielo y de la tierra al girar el sol acompañándote en su camino, de la luz a la oscuridad y de nuevo a la luz por nueve noches. Cantas la formula completa “skaldsgaldrar aaa aaa” con cada vuelta al círculo

XI – Desenvuelve la correa y abre el paño. Canta,

Hail a los Aesir, Asynjur y Alfar
Hail a la claridad del día!
Nacido de la oscuridad listo está tu poder rúnico
Escrito para hacer mi voluntad

Rocía la púa con la cerveza del cuerno cantando “llllllll” mientras lo haces, hasta que puedas sentirlo vibrando con el sonido de tu voz. Siente la fortalecedora, efervescente acuática calidad de la fuerza vital fluyendo desde ti hacia ella. Pásalo por el brasero cantando “fffffff” en ello. Esta vez debería sentirse una intensa fuerza de hamingja fluyendo en la púa. Mirando hacia el norte de nuevo canta “aaaaaa” en ella, sintiendo el torrente de tu respiración despertar la vida y poder de tu amuleto.

XII – Coge la púa y canta,

Mis palabras están escritas en el Pozo de Wyrd,
Piezas tintadas con resplandeciente poder
desde vosotras el poder de la poesía fluye
hacia mi, la destreza del escaldo.
Hacia mi, el poder de las canciones mágicas

Compongo la sabiduría de las palabras por vosotras
Despertados están el odh y el ond,
Claro en cada aliento En cada canción fulgurando
Escrito, el poder rúnico retumbará.
Por Odín, Vili y Ve lo he realizado
Por Urdhr, Verdhandi, Skuld lo he escrito
A través de Asgardhr, Midgardhr, Hel lo he compuesto
Yo (nombre), el vitki!
Mi palabra es el todopoderoso viento del Árbol del mundo
Mi voluntad es la brillante, incesante rueda solar
Todos mis trabajos están escritos en la madera de Yggdrasill
Tal como lo he escrito que así sea!

Mientras cantas las últimas palabras, observa la púa encerrada en una esfera de poder brillante, que la protege y fortalece y a través de la cual fluye su fuerza. Di tranquilamente pero con total convicción, "El trabajo se ha llevado a cabo. No puede ser roto".

XIII – Rompe el círculo y devuelve su energía a la tierra.

RITO DE DISIR-REDE

Propósito: Obtener la ayuda de los disir de la familia
Herramientas: Cuerno / copa, cerveza (ale), hlaut-teinn (ramitas para salpicar), altar, buey hecho de pan o galleta, cuchillo ritual, martillo.
Tiempo: Puesta de sol
I – Ves al altar a la puesta de sol, mirando hacia el norte. Haz el signo del martillo sobre la cabeza del buey y de la cerveza o bendícelos haciéndolos balancear. Di "te ofrezco a mis disir" y corta su garganta con el sax, derramando la cerveza en el cuerno. Rocía la cerveza sobre el altar.
II – Alza la cabeza y las manos y llama:

Disir, os invoco mujeres de la familia
viniendo con divina ayuda
Sigdisir brillando enseñadme mi camino
Decid sabiduría y bienestar.
Concededme buenos consejos bien explicados
Dad un oscuro destino a mis enemigos
Estad en todas las batallas a mi lado siempre
Os saludo, disir de ayuda!

III – Como un trozo del buey en silencio, concentrándote en los fulgurantes espíritus disir de tu familia. Cuando sientas que lo has realizado por suficiente tiempo, derrama la cerveza restante en frente del altar (si te hallas en el exterior) o sobre la tierra de fuera. Las disir te aparecerán en sueños o visiones.

HAIL A SUNNA

Este rito debe ser realizado al amanecer, mediodía, puesta de sol o medianoche, o tan cerca de estos períodos como se pueda. Si es posible, debe permanecerse con la cabeza y las manos

levantadas, mirando al este al amanecer, al sur a mediodía, al oeste en la puesta de sol y al norte a mediodía.

(AMANECER) Canta:

"Hail a Sunna brillando al emerger
Hail al ardiente portador del día.
La luz del amanecer es vida en la tierra.
Gira el disco solar siempre hacia delante
Hail a ti en el amanecer!"

(MEDIODIA) Canta:

"Hail a Sunna brillando en todo su esplendor
Hail en los divinos cielos del día
Luz del mediodía brillando es vida en la tierra.
Gira el disco solar siempre hacia delante
Hail a ti en el día!"

(PUESTA DE SOL) Canta:

"Hail a Sunna brillando en la puesta
Hail a ti en la oscurecida muerte del día
Roja luz de sangre vespertina y fuego de vida.
Gira el disco solar siempre hacia delante
Hail a ti en la tarde!"

(MEDIANOCHE) Canta:

"Hail a Sunna brillando en la oscuridad
Hail a ti en la hora más oscura de la noche
Mortaja de agua oscura y tierra esconden tu fulgor.
Gira el disco solar siempre hacia delante
Hail a ti en la noche!"

RITO DE MIMIR

Momento: El momento ideal es la medianoche, preferiblemente antes de ir a dormir.

I – Rito del Círculo

II – Enciende el carbón y espolvorea encima el incienso, cantando,

"*Poder de la llama de Muspellheim libera en el fuego humo de incienso elevándose para santificar esta estancia, esparce bien mi voluntad*"

III – Enciende la vela y canta,

"*Vela, fuego divino del altar*
A través de la oscuridad del Árbol del Mundo, al Pozo muéstrame el camino.
Allí donde bien se que se oculta el ojo de Ygg
En el maravilloso Pozo de Mimir
Donde esta escrita la sabiduría de los nueve mundos
Desde Midgardhr me encamino hacia el Pozo."

IV – Golpea el borde de la copa o cuerno con el gandr o sax y vibra: "Asgardhr!" Espera hasta que la última resonancia haya acabado y repite la acción, vibrando: "Hel! Midgardhr! Alfheim! Svartalfheim! Muspellheim! Vanheim! Niflheim! Jotunheim! Haz un momento de pausa en absoluto silencio, después golpea la copa de nuevo gritando "Mimir!"

V- Mirando fijamente a las aguas de la copa o cuerno, canta de manera que tu respiración remueva la superficie del agua,

"*Hail, Mimir, el más sabio de los etin,*
Hail a ti, el más notable de los hijos de Bolthon,
Hail, guardián de la sabiduría del oscuro pozo.
He venido a ti en hora oculta
Junto a la raíz del árbol de runas de Odín
Donde Odín pagó su trago con un ojo.
Mimir, guardián del poder de la memoria
El saber de mis antepasados vengo a absorber,
Las aguas de la sabiduría vengo a beber."

VI – Medita sobre la copa o cuerno hasta que puedas ver que su borde es el borde de un pozo de piedra, con un gran árbol frondoso emergiendo de él, sus raíces ocultas en las profundidades del pozo. Al tiempo que apuras lentamente el contenido de la copa en un trago, observa el mundo de lo que está a tu alrededor: todo esto ha desaparecido para componer lo-que-es vivo y desarrollándose hacia el devenir, tal y como las hojas del árbol emergen, nutridas por el agua fluyendo de las raíces ocultas y a través de las capas de madera para darle forma.

VII – Canta:

"*Mimir agradezco, con bendito sorbo, el viaje de vuelta a casa, lleno del poder de la memoria*."

VIII – Devuelve la energía del círculo de vuelta al universo; si has usado un círculo físico, bórralo o retrázalo antes de marchar. Apaga la vela con un breve galdr tal como "Llama prendida de la vela, vuelve y ocúltate" y el carbón con algo como, "Poder del fuego viaja de vuelta a Muspellheim".

RITO DEL REGALO DEL ARBOL

Propósito: Obtener madera para un taufr (talismán), gandr (varita), runa, fuego ritual o cualquier otro propósito religioso o mágico.

Herramientas: Sax o un hacha bendecida, cuerno/copa, aguamiel o cerveza ale, una pequeña rebanada de pan, gandr.

Momento: Puesta de sol o amanecer.

Este rito debe ser realizado ya sea en dos partes o como un todo. Por regla general es mejor encontrar el árbol donde podamos disponer del tiempo necesario y concentrarnos en nuestros sentidos mágicos para encontrar el árbol correcto, mas que sentirse apresurado por el movimiento del sol. También, los árboles procesan el conocimiento mucho más lentamente que los humanos, de modo que es más amable dar a tus hermanos y hermanas árboles un poco de tiempo para prepararse a ser cortados; también ayudara a inculcar más el poder del árbol en la madera. Esto no es, de todas formas, absolutamente necesario.

I – Ves silenciosamente a un bosque y siéntate en el suelo, de cara al norte con las palmas sobre el suelo. Respira profunda y regularmente, concentrándote en la tierra debajo de ti: madre fructífera, guardiana de semillas, cuna y tumba de todas las vidas. Haz esto hasta que sientas su poder vibrar a través de tus manos y cuerpo, hasta que sientas que tocas la profunda, oculta y silenciosa sabiduría de Madre Nerthus. Susurra suavemente,

"*Hail divina tierra que todo provee,*
Raíz de todos, que mana hijos e hijas, emergen de ti"
Explícale tu objetivo, cantando los nombres de las runas suavemente, y pídele ayuda. Espera hasta que sientas algún tipo de respuesta. Puede ser tan clara como una voz en tu mente; puede ser una suave atracción o la necesidad de ir en una u otra dirección, o cualquier otra sensación.

II – Sigue tu sentido de adonde ir hasta que encuentres un árbol que sientas que es el escogido. Siéntate ante él, cara al norte. Con tus palmas sobre el tronco, respira profundamente y aclara tu mente hasta que sientes que estas tocando la criatura que habita en él. Canta,

"*Hail a ti, árbol-amigo! Un regalo a cambio de otro*
ofrezco para que este trabajo se realice"

Susurra tu propósito al árbol, cantando las runas en el.

"*Hail, guardián del oscuro pozo de la sabiduría.*
Acudo a ti en hora oculta
Bajo la raíz del árbol rúnico de Ygg
donde Odín compró su trago a cambio de un ojo.
Mimir, guardián del poder de la memoria
El trago de mis antepasados vengo a apurar,
las aguas de la sabiduría vengo a beber."

III – Pon el aguamiel o cerveza en tu recipiente y haz el signo del martillo o la esvástica en el sentido contrario a las agujas del reloj, también sobre el pan. di,

"*Bendecida la divina bebida ofrezco,*
Bendecido el pan
Bienestar trabaje con alegre corazón ofrecido
Un regalo por un regalo"

Deja el *pan* y derrama la bebida a los pies del árbol.

IV – Encuentra la rama que parezca adaptarse mejor para el uso que quieres darle. Si es posible, hubiera de ser una cuya poda ayude al crecimiento del árbol. Traza las runas que deseas usar sobre él con tu gandr, cantando sus nombres y un galdr explicando el objetivo de tu trabajo. Si estás haciendo este ritual en dos partes, dile al árbol cuándo vas a volver a cortarlo, continuando con el paso 5

V – Medita en el poder de Nerthus fluyendo a través del árbol y en la fuerza del árbol mismo fluyendo en tu rama, formada por las resplandecientes runas que cantaste. Consciente de este poder, también lo eres del dolor que estás a punto de causar a tu hermano o hermana árbol. Pon esta energía en el árbol y la rama también. Si cae una lágrima, toca con ella el lugar por donde vas a cortar.

VI – Corta la rama con un golpe rápido si es posible (por este motivo puede necesitarse un hacha bendecida), gritando con fuerza al tiempo que una intensa explosión de poder corre de tu centro hacia el arma y de ahí al árbol, cortando a través de su rama. No debe permitirse que la madera toque el suelo, si es posible. Cógela con ambas manos, concentrándote en sellar la fuerza vital que aun atesora, dentro de una esfera brillante. Después envuélvela en un paño negro. Toca el árbol en el lugar por donde has cortado, dejando algo de tu propia fuerza para ayudarlo a curarse. Algunos sostienen que debes dejar una gota de tu propia sangre en la herida del árbol.

VII – Di una corta bendición de gracias al árbol, después pon tus manos sobre la tierra de nuevo y agradece a Nerthus por su regalo. Vuelve a tu casa en silencio.

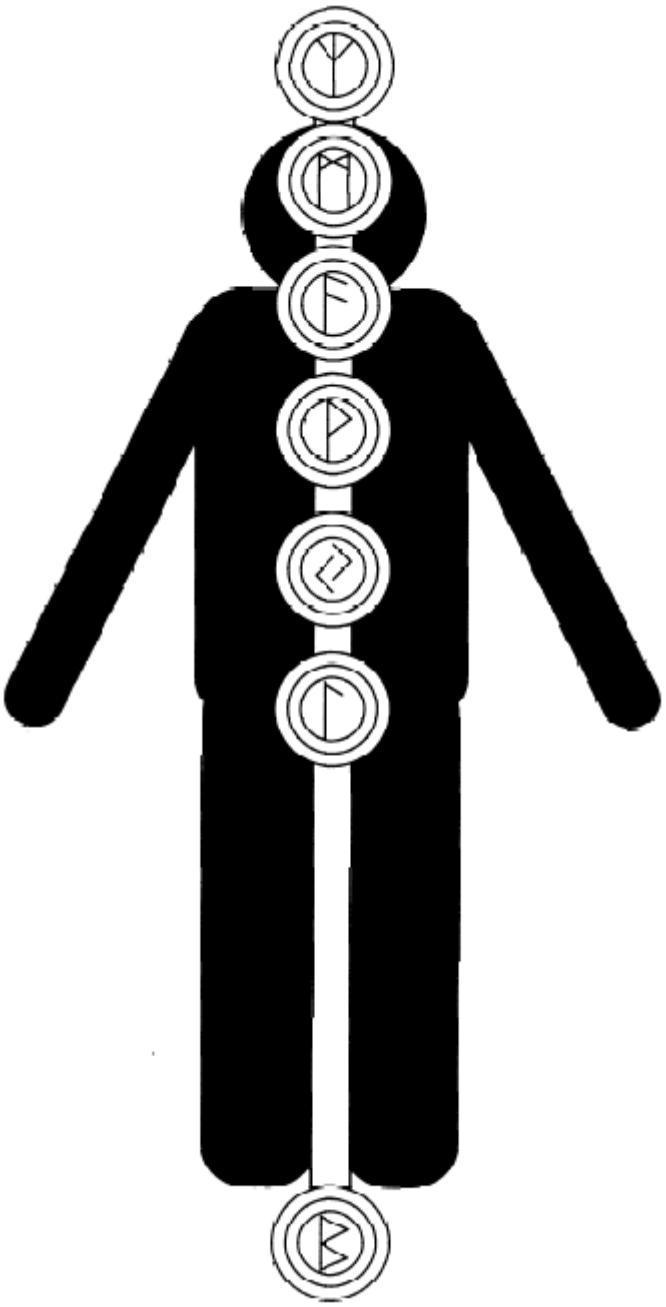
RITO DE LOS CÍRCULOS

Propósito: Avivar los círculos mágicos de tu cuerpo a través de la meditación rúnica

El término "círculos del cuerpo" se usa en magia teutónica para denominar los puntos giratorios de poder que los hindues llaman "chakras" y los celtas "cauldrons". Estos círculos son puertas de acceso que aportan el poder de las diversas formas del alma hacia el cuerpo terrenal y desde los ocultos mundos de poder hacia el alma. Habitualmente son tenues y pequeños, girando con lentitud. Para un funcionamiento mágico apropiado, es importante abrir y avivar cada uno de ellos por ciclos, despertando la cualidad específica de poder que habita en cada nivel de tu ser. Este despertar permitirá funcionar mejor tanto a nivel psíquico como mágico, añadiendo además un conducto de poder a través de ti y también aumentando tus percepciones y ayudando en despertar tus propias habilidades ocultas. Este ejercicio ha sido diseñado para fortalecer y avivar los círculos de poder desde la coronilla hasta los pies y de vuelta, a través del uso de runas y colores específicos.

Estírate o siéntate con la espalda recta, rodillas y pies juntos, palmas sobre los muslos, ojos cerrados. Empieza a respirar profundamente hasta que estés completamente relajado. Siéntete en un estado al borde del trance. Lentamente, empieza a pronunciar de manera vibrante el sonido de sowilo, "sssssss", viendo y sintiendo esta runa girando en blancos círculos radiantes en tu coronilla, frente, garganta, corazón, plexo solar, ingle/base de la espina dorsal, y pies. Cuando lo sientas con intensidad, lanza tu potencia con fuerza hasta la coronilla, vibrando elhaz y viendo una chispeante esfera de arco iris girando en remolino con una elhaz roja en su eje. Hazlo hasta que puedas sentir la coronilla de tu cabeza hormigueando con su poder radiante. Respira hacia adentro, viendo un blanco rayo penetrando hacia el centro de tu frente. Vibra la runa mannaz viendo una esfera de color violeta intenso garganta abajo. Vibra la runa ansuz. El color de este círculo debe ser oscuro, intenso azul, la runa, como todas, será roja. Continúa como antes, enviando un rayo azul bajando hacia el corazón, cantando la runa wunjo y reavivando esta esfera con oro. La rueda en tu plexo solar debe ser un intenso rojo anaranjado; vibra jera.

La rueda de tu ingle debe ser de un profundo azul oscuro con un brillante centro rojo-dorado en la base de tu espina dorsal; vibra laguz. A tus pies, la rueda debe ser un tono de verde-marrón, tan oscuro que casi parece negro; vibra berkano. Ahora, consciente de todos los círculos girando en tu cuerpo, ve la luz que emanan mezclarse en una esfera de poder alrededor de tu cuerpo que brilla oscuramente en su tercio inferior, rojo brillante en el central y con tonos dorados en el superior. Esta esfera es a la vez poder y escudo a tu alrededor. Cuando te hayas vuelto hábil realizando esto, realiza el rito como se ha descrito. Después de vibrar berkano, respira varias veces profundamente mientras te concentras en todas las ruedas girando juntas. Después vibra la runa sowilo, sintiendo un poder añadido girando el círculo inferior. Canta eihwaz al tiempo que llevas el poder desde tu raíz hasta la ingle en una brillante corriente de dorada intensidad, después sowilo mientras fortaleces esa rueda. Repite el proceso eihwaz-sowilo, dejando el poder dorado fluyendo por la espina dorsal y en cada una de las ruedas hasta el final. Concéntrate en la coronilla por un poco más de tiempo, después lleva la fuerza de nuevo hacia tu raíz del mismo modo. Ponte de pie con las piernas extendidas y los brazos y cabeza levantados, vibrando, "Asgardhr-Midgardhr-Hel!" . Aguanta este punto álgido por unos momentos, después permite a este vibrante poder sumergirse en la oscuridad de tu espina dorsal de nuevo. Observa el poder de las ruedas girando la esfera dorado-rojiza protegiéndote hasta la finalización.



GLOSARIO

Aesir (eh-sir): Dioses del aire, la guerra y la conciencia espiritual. También un término para denominar a los dioses en general.
Aett (eht; p1. aettir): "Ocho" o "familia"; las runas están divididas en tres aettir. El término también se usa para hablar de los ocho vientos de los cielos
Alf (pl. Alfar): Elfo.
Alma: todos los componentes no físicos del ser.
Anglo-Saxon Futhark: La forma de alfabeto rúnico usada por los anglosajones, en la que fueron añadidas varias runas al Elder Futhark por motivos más fonéticos que mágicos.
Armanen (are-mahn-in): Una escuela moderna de conocimiento rúnico que usaba el futhark de 18 runas desarrollado por Guido Von List.
Asgardhr (ahs-gardhr): Morada de los dioses; el más alto mundo de Yggdrasil.
Asynjur (ahs-in-yur): Femenino de Aesir.
Audhumbla (ow-dhumb-luh): Proto-bovino, creado del primer choque entre fuego y hielo junto al proto etin Ymir. Representa la fuerza formadora primigenea
B.C.E.: Before Common Era (Antes de la Era Común). La Era Común es un sistema de fechado no religioso que se corresponde exactamente con los tradicionales A.C./D. de C., pero que usa la Era Común de supremacía romana como punto de comienzo para la cultura occidental más que basarse en una fecha de la religión cristiana. También existe un sistema de fechado rúnico, que empieza en el 250 BCE pero que no he usado aquí por que podría ser innecesariamente confuso.
Berserker (bur-zurk-er): Un guerrero poseído por su fylgja animal, habitualmente un oso o un lobo, que deviene inhumanamente fuerte y agresivo y no siente las heridas, perdiendo su conciencia humana en la locura de la batalla.
Brasero: Quemador para el incienso. (en el original "firepot" –N. del T)
Divino: Lleno del poder de los dioses; bendito (usado para un objeto terrenal o acción)
Fuego-Necesidad: Fuego prendido directamente en la madera por medio de la fricción.
Fylgja (fflg-ya): "Seguidor"; el término en Noruego Antiguo para fetch
Galdr (gahldr, p1. galdrar): Canción mágica, hablada o cantada, parte de un rito mágico.
Galdrabok (gald-ra-bowk): Diario mágico, grimorio.
Galdr-Magic: Magia rúnica, magia ritual (en contraste con la magia seid chamánica).
Galdr-Sonido: Mantra consistente en el sonido asociado con la runa
Gandr: Varita.
Gardh, Gardhr: recinto dividiendo el espacio salvaje exterior (utangardhs) del espacio social interior (innangardhs)
Germánico: Cultura descendiente las tribus proto-germánicas o lenguaje derivado del proto-germánico. Este es un término lingüistico y cultural, NO un término racial
Ginnungagap (gin-oon-guh-gap): El vacío primal entre el hielo y el fuego al principio de todas las cosas.
Godhi (go-dhih): Jefe / sacerdote.
Hamingja (ha-mihng-ya): Poder personal, mana, "suerte."
Hamr (hawmr): "Hide," forma (del alma); normalmente, tiene la forma del lich, pero se puede cambiar

Harrow: Altar.
Modelo Horizontal: Mundos dispuestos en innangardrs/utangardhs: Asgardhr en el centro, Midgardhr alrededor de este, mundos elementales separados por un océano.
Huginn (huhg-in): Pensamiento; uno de los cuervos de Odín. Hugr (huhgr): Pensamiento; el racional; el hemisferio izquierdo.
Hvergelmir (hvair-gel-mihr): "Caldero Hirviente"; el nivel más bajo del Pozo de Wyrd. del que las fuerzas de agua primigenea (conteniendo levadura y veneno) fluyen.
Hypostasis: Un aspecto o atributo de un dios suficientemente desarrollado como para actuar o ser invocado por sí mismo.
Innangardhs (in-an-gardhs): Espacio ordenado, social; espacio dentro del recinto de la cultura humana.
Jotun (yah-tun): Termino general para los gigantes (prole de Ymir): etins, rises, y thurses.
Jotunheim: "Mundo de Jotuns"; el mundo más al este, aire elemental.
Kinfylgja: Personificación de rasgos y poder heredados; habitualmente poseido por el cabeza de familia o el miembro más apto.
Kona (koh-na; p1. konur): Inflexión del noruego antiguo; designa lo femenino *(seidhkona, spakona, draumkona,* etc.)
Krisjan: Pronunciación del noruego antiguo para "cristiano".
Lich: Cuerpo terrestre.
Ljosalfar (lyos-al-far): Elfos de luz.
Madhr (madhr): noruego antiguo ~ usado en este libro para denotar género *(seidhmadhr, spamadhr,* etc.).
Hidromiel: Una de las bebidas favoritas de los pueblos del norte de Europa, particularmente para propósitos mágicos o religiosos. Realizada a partir de miel y agua. Se puede hallar comercializada en América, pero los destiladores caseros a menudo ofrecen libros con recetas de hidromiel y los elementos necesarios para hacerlo.
Midgardhr (mid-gardhr): El Recinto Central; el mundo de la humanidad; el punto central de Yggdrasil.
Mimir (Mih-mir): El proto-etin que guarda el Pozo de Mimir, poseedor de todo lo que ha existido; tio de Odín.
Mind: Conciencia; engloba a hugr (pensamiento) y minni (memoria, incluyendo la memoria ancestral y el inconsciente colectivo).
Minni (mihn-ni): memoria; hemisferio derecho, etc.; ver Mente.
Muspellheimr: Mundo de fuego primigenio.
Nidhing Pole: "Percha de insulto." Una percha o vara con la cabeza de un caballo o el grabado de la víctima en una postura obscena, usado para insultar gravemente a alguien y para realizar maldiciones. Una de ellas fue colocada por un grupo Asatru en Islandia durante una conferencia en Reijavik en protesta contra el armamento nuclear.
Nornas: La personificación del Orlog y la casualidad. Hay tres Nornas, Urdhr (lo-que-es), Verdhandi (lo-que-está-llegando-a-ser) y Skuld (lo-que-será), quienes dan forma a los giros del Wyrd a través de los mundos. Se dice también de cada persona que tiene sus propias nornas que le aportan su weird personal. Están relacionadas o bien son identicas a las disir y a las vakyrja, quienes también personifican el orlog personal.

Odhr (odhr): Inspiración, furia; ofrecido a la humanidad por Hoenir, hermano de Odhin. Lingüisticamente relacionado con la palabra alemana moderna *Wut* y la inglesa wood (usada arcaicamente para significar locura).
Odhroerir (odh-ruh-rir): El hidromiel de la poesia, robado por Odín. Actualmente tres calderos – Odhroerir, Son y Bodhn.
Oend: Aliento de vida, dado a la humanidad por Odín.
Orlog (ahr-lahg): La capa primal de wyrd que determina aquello que será.
Outdweller (morador externo): Habitante de los utangardhs; ser extraño.
Recels (reh-kels): Incienso.
Sax: Cuchillo ritual.
Seidhr (saydhr): Brujeria, viaje chamanico, hablar con espíritus, videncia.
Sleipnir (Slayp-near): El caballo gris de ocho patas de Odín, hijo de Loki y un semental gigante. Cabalgado por Odín a través de los mundos.
Solarhringar: Anillo solar; dividido en aettir.
Spakona, Spamadhr: Spae-esposa, spae-hombre. Un vidente.
Stadhagaldr (stah-dha-galdr): La práctica meditativa de permanecer en la forma de una runa y entonar su nombre. Desarrollado por los magos Armanen alemanes y presentado en el mundo inglés por Eddred Thorsson. La stadha es la posición física.
Stave: (A lo largo del texto y, debido al contexto, he ido traduciendo este termino como "runa", ya que a ellas se refiere. Más literalmente prodría traducirse como "pieza" o "ficha" –*N. del T*).Forma de letra rúnica, literalmente un palo o varilla donde se grababan originalmente las runas. También usado por regla general para hablar de las propias runas, como en "runas de curación", "poderosas runas", etc.
Relaciones Rúnicas Estructurales: Relaciones entre las propias runas determinadas por su lugar dentro del futark y/o los aettir.
Svartalfar: Elfos negros (enanos).
Taufr (tawfr): Talismán (escrito con runas).
Teutónico: Ver Germánico.
Thurse: Personificación de la fuerza bruta sin inteligencia.
Troll: Designación genérica para criaturas malvadas y extrañas (aunque algunos son benéficos para los humanos).
Ur- (er): Alemán moderno; un prefijo significando proto- o original.
Utangardhs (uht-an-gardhs): Espacio salvaje/mágico/desordenado; fuera de la sociedad humana.
Utgardhr (uht-gardhr): En el mapa horizontal, el anillo de mundos elementales fuera de Midgardhr.
Valkyrja (Val-kir-ya, valkyrie): "Escogedora de los asesinados"; el yo perfeccionado de un adorador de Odín y el nexo de unión entre Odín y el alma individual.
Vanir: Deidades terrestres/acuáticas de la fertilidad, muerte y sabiduría oculta.
Vargr: Fuera de la ley, lobo.
Ve: Consagrado en el sentido de estar totalmente separado de lo mundano; tabú.
Modelo Vertical: Los Nueve Mundos dispuestos de acuerdo a su nivel de energía en Asgardhr (el mas alto, Midgardhr y los mundos elementales (Jotunheimr, Muspellheimr, Vanheimr, and Niflheimr) y Hel (el más bajo).
Vitki: Mago rúnico.

Widdershins: En sentido contrario al curso solar; usado para atraer poder de la tierra y los mundos inferiores.
Wyrm: Serpiente o dragón.
Yggdrasil: "Corcel de Ygg (Odín)"; el Árbol del Mundo, abarcando los tres mundos verticales de Asgardhr/Midgardhr/Hel y los Nueve Mundos juntos.
Ymir (Uem-ir): "Rugidor"; el proto-etin creado por el primer choque entre el fuego y el hielo en Ginnungagap, de quien desciende toda la estirpe de los jotun (y la mayoría de los dioses). Odín y sus hermanos/hipostasis Vili (voluntad) y Ve (santidad) mataron a Ymir y crearon el mar a partir de su sangre, la tierra de su cuerpo, y la boveda celeste de su craneo.
Younger Futhark: El futhark de dieciseis runas de la Era Vikinga.

GUIA DE PRONUNCIACIÓN

NOMBRES DE RUNAS:

Los nombres de runas de esta obra están escritos en proto-germánico. La pronunciación es relativamente simple: solo hay cinco sonidos vocales, y las consonantes, con las excepciones de abajo, son como en inglés moderno ([2]).

a – como en "p*a*dre".
e – como en "d*e*do".
i – como en "t*i*po".
o – como en "v*o*cal".
u – como en "*u*no".
dh – *d* suave.
g – siempre fuerte, como en *gu*ia.
h – fuertemente aspirada, un sonido entre j y ch.
j – siempre pronunciada como *y*.
k – siempre un sonido duro, no existe la *c* suave.
r – vibrante.
th – pronunciado como *z*.
z – siempre como un zumbido, a medio camino entre *r* y *z*.

NORUEGO ANTIGUO
a – como en "*ou*".
á – *a* abierta.
e – *i* como en "gin".
é – como en "*ei*".
i – igual que en castellano.
í – una *i* larga (ii).
o – *o* abierta, parecido a unir la *a* y la *o*.
ó – *o* cerrada, sonido sordo.
ö/Ø – la más parecida a la *o* castellana.
u - *u* larga (uu).

[2] Se ha intentado sustituir en caso necesario las palabras inglesas del texto original para una mejor comprensión acerca de la pronunciación.

ɑ – *u* larga.
y – "*ui*" – como el francés "tu".
ý – *u* como en el alemán "*Túr*" (ni idea –N. del T.)
ae – *e* abierta.
au – pronunciada *ou*.
ei – igual que en castellano.
ey – como *ei*.
dh – *d* suave.
f – como una *f* arrastrada.
g – como en *gu*ia.
j – siempre como una *y*.
ng – pronunciada igual, "ng".
r – vibrante.
s – como "Blas".
th – como *z*.
z – pronunciada como una *ts* (patsi, katsura…)

NOTAS

CAPÍTULO 1

1. Hastrup, Kirsten. *Culture and History in Medieval Iceland* (en adelante Hastrup).
2. Grimnismal 21, 29.
3. Voluspa 47.
4. Thorsson, Edred. *Runelore* (en adelante *Runelore).*
5. Grimnismal 39.
6. *Prose Edda,* p. 40.

CAPÍTULO 2

1. Voluspa 19, 20.
2. *Prose Edda*
3. Bauschatz, Paul. *The Well and the Tree* (en adelante Bauschatz).
4. Bauschatz.
5. Ibid., pp. 122—124.
6. Grimnismal 26.

CAPÍTULO 4

1. *Runelore,* p. 8.
2. Elliot, R. W. V. *Runes,* pp. 12—13.
3. *Runelore,* p. 57.

CAPÍTULO 5

3. Thorsson, Edred. *Futhark; Runelore.*
4. Sigrdrifumal 17—18.
5. Havamal 138—139.
6. Sigrdrifumal 20.
7. *Futhark,* pp. 32—33; *Runelore.*
8. *Runelore,* p. 17.
9. Grettir's Saga, Capítulo LXXXI.
10. Gudhrunarkvida II.

CAPÍTULO 6

1. *Futhark.*

CAPÍTULO 7

FEHU

1. Gudhrunarkvida 126.
2. Reginsmal 1.
3. Voluspa 21—24.

URUZ

1. Grimnismal 25—26.

THURISAZ

1. Skirriismal 36—37.

RAIDHO

1. 1.Hastrup.
2. 2.Ibid.
3. Ibid.

KENAZ
1. Davidson, H. R. Ellis. *Pagan Scandinavia* (en adelante Pagan Scandinavia), p. 35.
2. *Runelore,* p. 119.
GEBO
1. Anderson, Poul (tr., ed.). *Hrolf Kraki's Saga,* p. 257.
2. Havamal 41—42,48.
3. Grimnismal 2—3.
4. Havamal 138.
5. Havamal 145.
WUNJO
1. Fafnismal 29.
HAGALAZ
1. Runelore.
2. Futhark, Runelore
NALITHIZ
1. Sigrdrifumal 8.
EIHWAZ
1. von List, Guido (tr. Stephen Flowers). *The Secret of the Runes* (en adelante von List), pp. 62—64).
2. Havamal 164.
3. Vafthrudismal 55.
4. Baldrs draumar 5.
5. Runelore.
PERTHRO
1. Tacitus, *Germania* (en adelante Tacitus).
ELHAZ
1. *Futhark,* p. 48.
SOWILO
1. *Runelore,* p. 127.
TIWAZ
1. *Futhark,* p. 54.
2. *Sigrdrifumal* 7.
BERKANO
1. Lokasenna 29.
2. *Prose Edda,* p.44
3. Heaney, Seamus. *North.*
MANNAZ
1. Rigsthula 37—38.
2. Ibid. 46.
4. *Runelore*.
174
5. Voluspa hin skamma.
6. *Futhark,* p.60.
LAGUZ
1. Sigrdrifumal 235.

DAGAZ
1. Sigrdrifumal 2.
2. Sigrdrifumal 2; el uso de esta canción sagrada con la runa es sugerido por Thorsson en *Futhark,* p. 66.
OTHALA
1. Hastrup.

CAPÍTULO 8
1. Schneider, Karl. *Die German ische Runennamen*.
2. Crowley, Aleister. *Book 4.*

CAPÍTULO 9
1. Thorsson, Edred. *At the Well of Wyrd.*

CAPÍTULO 10
1. *Futhark,* p. 89.
2. Ibid., p. 89.

CAPÍTULO 11
1. *Runelore.*
2. *Futhark,* p. 83.
3. Storms, Dr. C. *Anglo-Saxon Magic* (en adelante Storms).
4. *Runelore,* p. 170.

CAPÍTULO 12
1. McCullough. *Mythology of All Races,* vol. II: *Eddic Mythology* (en adelante *Eddic Mythology).*
2. Fafnismal, Reginsmal.
3. Hastrup.

CAPÍTULO 13
1. Grieve, Mrs. M. *A Modern Herbal* (en adelante Grieve).
2. Grieve.
3. Hollander, Lee. Notes to Gudhrunarkvida I, *Poetic Edda* p. 249.
4. Gudhrunarkvida 118.
5. Grimm, Jacob. *Teutonic Mythology* (en adelante Grimm), pp. 1202—03.
6. *Nine Herbs Charm* (Nigon Wyrta Galdor), *Lacnunga.*
7. Grieve, p. 575.
8. Grimm, p. 1208.

CAPÍTULO 14
1. Locasenna 95.
2. Ynglinga Saga, Capítulo VII.
3. Saga of Eirik the Red, Capítulo IV. (Keyser, Rudolph, tr. Pennock, Barclay), p. 290.
4. Hastrnp, p. 105.

CAPÍTULO 15
1. Grimm.

CAPÍTULO 16
1. *Runelore*
2. Branston, Brian. *Lost Gods of England* (en adelante *Lost Gods of England),* p. 94.
3. Harbardzljod 44.
4. Grimm.

5. Voluspa 62.
6. *Eddic Mythology.*
7. Vafthrudhnismal 51.
8. Eddic Mythology, p. 183.
9. Grimmnismal 7.

CAPÍTULO 17

1. Runelore, p. 155.
2. Tacitus.
3. Davidson, H. R. Ellis. *Gods and Myths of the Viking Age* (en adelante *Gods and Myths of the Viking Age).*
4. Turville-Petre, E. 0. *C. Myth and Religion of the North* (hereafter Turvile-Petre), p. 170.
5. *Gods and Myths of the Viking Age.*
6. Dumezil, Georges. *Gods of the Ancient Northmen* (en adelante Dumezil).
7. Prose Edda.
8. *Beowulf.*
9. *Runelore.*
10. *Prose Edda,* p. 59.
11. Locasenna 20.
12. Locasenna 21.
13. Ynglinga Saga.
14. Locasenna.
15. Branston, Brian. *Gods of the North* (en adelante *Gods of the North),* p. 164.
16. Locasenna.
17. Ynglina Saga, Capítulo VIII.
18. Turville-Petre.
19. Lokasenna 51.
20. Ingvisson, Ingvar Solve escribiendo como Ingramsson, Ragnar Solve. "Some Ideas For Sacralizing Regular
Events. *Northways,* vol. 1, no. 1. Yule 2238.

CAPÍTULO 18

1. *Prose Edda,* p.48.
2. Ynglinga Saga, Capítulo XXIX.
3. Njals Saga.
4. Jomsvikinga Saga.
5. Storms, p. 51.
6. Harbarzljod 44.
7. Eddic Mythology, p. 264.
8. Dvergatal 12.
9. Olaf Tryggvason's Saga, Capítulo 33.
10. Njals saga.

CAPÍTULO 19

1. Hastrup, p.154.
2. Hastrup, p.144.
3. Baring-Gould, Rev. Sabine. *The Book of Werewolves* (en adelante Bar ing-Gould), p.48.
4. Hastrup.

5. Harbarzljod 80.
6. Holmverja Saga.
7. Egils Saga.
8. Grimm.
9. Grettix's Saga, Capítulo XVIII.
10. Grettir's Saga, Capítulo XXXV.
11. *Runelore.*
12. Skirnismal.
13. Helgakvidha Hundingsbana I.
14. *Beowulf* 111—12.
15. Grundy, Stephan. "Maera *Mearc-Sta pa: Beowulf* and the Borders of Wyrd".
16. Marwick, Ernest W. *Folklore of the Orkneys and Shetlands.*

CAPÍTULO 20

1. Grimm.
2. Fafnismal.
3. Grimm, pp. 678-80.
4. Ibid., pp. 682—83.
5. *Gods and Myths of the Viking Age, p.* 99.
6. Grimm.
7. Grimm.
8. Helgakvidha Hundingsbana 1138.
9. Fafnismal 2.
10. *Runelore,* p.187.
11. Helgi Hundingsbana II.
12. von List, p. 56.
13. Vafthrudhnismal 37.
14. Grimm, p.633.
15. Turville-Petre, pp.256-58.
16. Grimm, p.661.
17. Grimm, p.671.
18. Gripisspa 10.
19. Bauschatz, p. 130.
20. Ibid.

BIBLIOGRAFIA

(con anotaciones ocasionales)

Anderson, George (tr.). *The Saga of the Volsungs.* East Brunswick, NJ: Associated University Press, 1982. Un buen libro que incluye no solo traducciones, sino también comentarios acerca de los orígenes historicos y el trasfondo de varias versiones de esta Saga.
Baring-Gould, Sabine. *The Book of Werewolves.* New York, NY: Causeway Books, 1973. Contiene una enorme cantidad de información fascinante presentada de un modo bien organizado y relativamente imparcial.
Bauschatz, Paul. *The Well And The Tree.* Amherst: The University of Massachusetts Press, 1982. *El* libro a leer para cualquiera que quiera entender la naturaleza del Wyrd; nadie que intente realizar adivinación rúnica de un modo serio debiera carecer de él.
Baynes, H. G. Germany Possessed. London: Jonathan Cape Ltd., 1941. Este libro carece de un punto de vista pagano por su orientación extremadamente cristiana. Fue escrito por un inglés durante la II Guerra Mundial, por ello sus prejuicios es lo único que se puede esperar del mismo. De todas formas, provee un estudio fascinante del avance del lado oscuro del arquetipo odínico.
Bessason, Haraldur/Glendinning, R. J. (eds.). Edda. Canada: University of Manitoba Press, 1983. Una colección de ensayos cortos pero muy interesantes.
Beyerl, Paul. *The Master Book of Herbalism.* Custer, Washington: Phoenix Publishing Co., 1984. Un trabajo wiccano o quasi wiccano. Casi todas sus atribuciones médicas y folklóricas pueden encontrarse en el trabajo de Grieve. Aunque algunos de sus usos en magia moderna son interesantes y eficaces, una gran cantidad del trabajo (en especial la asignación de varias hierbas a diversos dioses) parece ser en gran parte producto de su imaginación. Aviso: Beyerl no identifica las plantas venenosas o peligrosas como tales, aunque describe algunos de sus usos. Este libro no debe ser usado sin refererencias externas más fidedignas y responsables.
Bord, Janet & Cohn. *The Secret Country.* London: Paladin, (c) 1978, 1985. Un interesante estudio del folklore de las tierras británicas.
Branston, Brian. *Gods of the North.* New York: Thames & Hudson, Inc., (c) 1975, 1980. Branston va de lo brillante a lo excéntrico en este libro, que no debe ser usado como fuente única para nada, pero a menudo provee perspectivas alternativas a problemas generales en los estudios germánicos (tales como la naturaleza e identidad de Heimdall).
Lost Gods of England. London: Thames & Hudson Ltd., 1957, 1974. Por lo general, más confiable que Gods of the North, aunque sus comparaciones de los mitos nórdicos con el culto mediterraneo en los últimos capítulos del libro no parecen muy bien halladas.
Chisholm, James (tr. and commentary). *Poetic Edda.* (c) 1989. Una excelente traducción literal que es extremadamente valiosa en el estudio de la magia teutona. Esta versión se creó específicamente para ayudara aquellos que no son capaces de usar el noruego antiguo original y es el único recomendado para un uso exclusivamente mágico.
Cooper, Jason D. *Using the Runes.* Wellingborough, Northampton-shire: the Aquarian Press, 1986. No es un libro demasiado impresioante, aunque Cooper ofrece algunas impresiones interesantes sobre el desarrollo de los cultos a Tyr y Odín.

Crossley-Holland, Kevin. *The Norse Myths.* New York: Pantheon Books, 1980. Una muy buena introduccion a la mitología nórdica. Las historias édicas han sido correctamente reescritas de acuerdo con la mentalidad actual sin estropear los significados. Regala una copia a todos tus amigos.
Crowley, Aleister. *Book* 4. Dallas, TX: Sangreal Foundation, Inc., 1972. Como todos los libros de Crowley, este es muy valioso para el mago experimentado que entiende el trabajo y la manera de pensar de Crowley, y bastante peligroso para el novato.
Cunningham, Scott. *Encyclopedia of Magical Herbs.* St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1985. Un libro de referencia que trata solamente los usos mágicos wiccanos y/o folclóricos de hierbas y árboles.
Magical Herbalism.. St. Paul, MN: Llewehlyn Publications, (c) 1982, 1983, rep. 1985, 1986. Un muy buen manual de instrucciones prácticas para todo aquel interesado en herbalismo mágico, fabricar sus propios inciensos, etc.
Davidson, H. R. Ellis. *Gods and Myths of the Viking Age.* New York:Bell Publishing Co., 1981. Un trabajo excelente y altamente recomendable al igual que todos los escritos de Ms. Davidson. Sus libros son particularmente informativos en lo que se refiere a los misterios de los cultos vánicos.
Pagan Scandinavia. London: Thames & Hudson, 1987. Este libro trata en su mayor parte acerca de las costumbres y artefactos pre-vikingos.
Dumezil, Georges. *Gods of the Ancient Northmen.* Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, 1973. Un trabajo altamente especulativos acerca de las raices indoeuropeas y comparaciones entre los mitos europeos y el Rig Veda. Los estudiosos teutones tienden a ser o bien Dumezilianos que hablan acerca de las funciones tripartitas de la sociedad (rey/juez/sacerdote, guerrero y proveedor) o anti-dumezilianos que sacan espuma por la boca cuando se les menciona el asunto, clamando que estas divisiones no podrían ser apoyadas en ningúna sociedad teutónica. Personalmente, no pienso mucho en Dumezil, pero su trabajo ha sido muy influyente. El estudiante serio de estos temas debe leerlo y sacar sus propias conclusiones. El muy influyente Edred Thorsson, es un gran Dumeziliano.
Eliade, Mircea; W. R. Trask (tr.). *Shamanism: Archaic Techniques of Ecstasy.* Bohlingen Series 46. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1972. El libro sobre iniciación chamánica.
Elliott, R. W. V. *Runes.* Manchester: Manchester University Press, (c) 1959, rep. 1971. Un buen libro acerca de runología erudita.
Glob, P. V.; Rupert Bruce-Mitford (tr.). *The Bog People.* Ithaca, NY: Cornell University Press, 1969. Un bonito libro acerca de, como dice, la gente del pantano (sacrificios primitivos, posiblemente a Nerthus, preservados por los acidos de los pantanos de turba en los que fueron enterrados. Valioso por la información sobre los primeros cultos vánicos.
Glob, P. V. (Bulman, Joan tr.). *The Mound People.* London: Faber and Faber Limited, 1970.
Grieve, Mrs. M. *A Modern Herbal* (2 vols.). New York: Dover Publications, Inc., 1971; Harcourt, Brace, & Co., 1931. La mejor colección posible de folclore herbalístico y usos médicos.
Grimm, Jacob; James Steven Stallybrass (tr.). *Teutonic Mythology* (4 vols.). Gloucester, Mass: Peter Smith, 1976. Una colección fundamental sobre religión teutónica, folclores y etimologías que, personalmente, he encontrado indispensable.

Guerber, H. A, *Myths of Northern Lands.* New York/Cincinnati/Chicago: American Book Company, 1895.
Gundarsson, Kveldulf. "The Northern Dragon" in *Northways,* vol.1, no. 1. (Yule 2238)/ Arlington, TX: North Texas indred, 1988. Pienso que es un artículo brillante, escrito por mi.
Gumdas. *Gemm Elixirs and Vibrational Healing.* Boulder, CO: Cassandra Press, 1985. Buena información acerca de las propiedades de las piedras y diferentes formas de usarlas. También hay una gran cantidad de folclore genuino acerca de las gemas.
Hastrup, Kirsten. *Culture and History in Medieval Iceland.* Oxford: Clarendon Press, 1985. Un excelente trabajo que detalla concienzudamente varios de los elementos principales del pensamiento teutón, en especial a lo concerniente a los innangardhs y utangardhs.
Heaney, Seamus. *North.* London: Faber & Faber Ltd., 1975. Bella poesia, incluyendo algunos poemas acerca de la gente del pantano.
Hollander, Lee (tr.). *The Poetic Edda.* Austin: University of Texas Press, (c) 1962, rep. en rústica 1986. Una bella traducción poética buena para uso litúrgico, especialmente cuando se trabaja con aquellos que no tan iniciados en los frecuentemente oscuros misterios de los usos poéticos nórdicos. Desafortunadamente, a menudo sacrifica la exactitud por la métrica. No intentes usar esta versión para estudios mágicos detallados, especialmente al trabajar con kenning o otros aspectos del lenguaje usado en estos poemas sabrados. Lo que hace Hollander es ofrecer un impresionante ejemplo del uso del inglés germánico (en oposición al latinizado) como debería ser usado en los rituales teutones.
Saga of the Jomsvikings. Austin, TX: University of Texas Press, 1955. Una buena traducción de una saga interesante.
Ingramsson, Ragnar Solve. "Some Ideas for Sacralizing Regular Events" in *Northways,* vol. 1, no. 1 (Yule 2238). Arlington, TX:North Texas Kindred, 1988.
Jones, Gwyn (tr.). *Vatnsdaela Saga.*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1944.
Keyser, Rudolph (Pennock, Barclay tr.). *Religion of the Northmen.* New York: Charles B. Norton, 1854. Un libro excelente, trata acerca de la práctica real de la religión y la música en tiempos vikingos.
Lehmann, Ruth P. M. (tr.). *Beowulf.* Austin: University of Texas Press, 1988. Una traducción poética verdaderamente bella.
List, Guido von; Stephen Flowers (tr.). *The Secret of the Runes.* Rochester: Destiny Books, 1988. Un libro fascinante por el padre de la runología moderna y creador (¿descubridor?) del futhark Armanen. Aunque a veces von List va de lo romantico, ligero a lo manifiestamente bizarro, su gran profundidad de entendimiento y brillante manera de abordarlo hacen de este un libro importante para cualquier estudiante de magia rúnica.
MacCullough, John. Mythology of All Races, vol. 2: *Eddic.* New York, NY: Cooper Square Publishers, Inc., (c) 1930, 1958, 1964. Uno de los mejores libros sobre religión teutona, desde un punto de vista édico, aunque MacCullough también trabaja algo con el folclore. Altamente recomendable.
Magnusson, Eirikr/Morris, William (trs.). *Grettir the Strong.* Totowa, NJ: Cooper Square Publishers, 1980 (reimpresion facsimil de la primera edición de 1869).
Magnusson, Magnus/Palsson, Hermann (trs.). *The Vinland Sagas.* New York: New York University Press, 1966.
Marwick, Ernest W. *The Folklore of Orkney and Shetland.* Totowa, NJ:

Rowman and Littlefield, 1975. Una buena guia sobre la supervivencia de puntos de vista metafísicos teutones en unas áreas relativamente aisladas.
Munch, Peter Andreas. Scandinavian Classics, vol. XXVII: *Norse Mythology.* New York: The American- Scandinavian foundation, 1942.
Osburn, Marijane/Longland, Stella. *Rune Games.* London/New York: Routledge & Kegan, Paul Ltd., 1982, 1986, 1987. Este libro trata únicamente acerca del futhark anglosajón; algunas de sus interpretaciones del poema rúnico son muy buenas. Los intentos de establecer las runas en el Arbol de la Vida cabalístico son totalmente ridículas, pero su actitud experimental parece una muy buena cosa, y ofrecen varias perpectivas alternativas valiosas.
Page, R. I. *An Introduction to English Runes.* London: Methuen & Co., Ltd., 1973. Un estudio completamente mundano que debe ser leido por runologistas mágicos para conservar en perspectiva sus fantasias historicas. Page es bastante escéptico con respecto a las interpretaciones mágicas.
Pennick, Nigel. *The Ancient Science of Geomancy.* London: Thames & Hudson, Ltd, 1979. Sebastopol: CRC Publications, Ltd. 1987.
Raphaell, Katrina. *Crystal Enlightenment.* New York, NY: Aurora Press, 1985, 1986. El texto basico new Age sobre cristales
Schutz, Herbert. *The Prehi story of Germanic Europe.* New Haven and London: Yale University Press, 1983.
Storms, Dr. G. *Anglo-Saxon Magic.* The Hague: Martinus Nijhoff, 1948. El único libro que yo he visto que analizara los hechizos; un texto que es a la vez fascinante e infinitamente informativo. Contiene gran cantidad de material que no puede ser hallado en ningún otro sitio.
Sturlusson, Snorri (Hollander, Lee tr.). *Heimskringla.*. Austin: University Press, 1964.
Sturlusson, Snorri (Young, Jean I. tr.) *Prose Edda.*. Cambridge: Bowes & Bowes Publishers Ltd., 1954.
Tacitus; W. Hamilton Pyfe (tr.) *Dialogus Agricola and Germania.* Oxford: Clarendon Press., 1908. Una de las principales fuentes de información acerca de las vidas y costumbres de los germanos, aunque su fiabilidad pueda ser cuestionada debido al propósito didactico del texto y a las tendencias del autor.
Thorsson, Edred. *Futhark: A Handbook of Rune Magic.* York Beach, ME: Samuel Weiser, Inc., (c) 1984. El primer libro jamás escrito acerca de los usos mágicos del Elder Futhark. Thorsson combina los estudios armánicos germanos, no disponibles en inglés, con una gran cantidad de su trabajo y estudio. Un trabajo esencial.
Runelore. York Beach, ME: Samuel Weiser, Inc., 1987. La teoría de la cual el *Futhark* es la práctica.
Turville-Petre, E. 0. G. *Myth and Religion of the North*. London: Weidenfeld and Nicolson, 1964. Un excelente trabajo de referencia.
Tyson, Donald. *Rune Magic*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1988. Tyson es en primer lugar un mago ceremonial, más conocido como el autor de "The New Magus". El libro muestra una gran cantidad de investigación y reflexión. También está escrito desde la perspectiva de alguien que está en el mejor de los casos algo dudoso acerca de las deidades paganas y en el peor los ve como seres peligrosos e impredecibles que deben ser controlados por un trascendental "All-Father". Muchas de sus prácticas, tales como el uso del pentagrama en los rituales, están tomadas directamente de la magia ceremonial y apenas tienen cabida en los trabajos de magia teutónicos. De todas formas, Tyson es muy práctico como mago;

algunas de sus sugerencias en este apartado y alguno de sus percepciones acerca de las runas hacen que este libro merezca la pena, aunque se recomienda contrastar sus interpretaciones con la de otros escritores.

NOTAS DE LA TRADUCCIÓN

Dado el evidente esfuerzo del autor por reproducir los nombres propios (dioses, personajes, lugares…) lo más fielmente posible a su grafía original germánica / nórdica, he intentado respetarlo más bien que intentar volcar dichos nombres al castellano o intentar reproducirlos según aparecen a veces en algunos textos.
En el apartado referente a plantas mágicas, para una mayor claridad, he añadido el nombre científico de las mismas, lo que no estaba en el texto de Gundarsson. Espero con ello no haberme tomado una libertad excesiva para con el libro. A veces me olvidaba que era el traductor y me entraban ganas de añadir comentarios sobre lo traducido, pero creo haber evitado -salvo en las plantas- esta tentación.
A mi entender, todos los nombres de las runas tienen acento agudo (¡acento, no tilde!). Después de buscar en textos ya traducidos, no he hallado que ninguno de ellos reproduzca la tilde allí donde debería en castellano (geb*ó*, wunj*ó*, etc.) lo que, de hecho, respeta su escritura original, por lo tanto, lo he dejado así.